

799,- Ft



A VÉG KEZDETE

# DEAD SPACE

MAXIMÁLIS PONTSZÁM: 10 • BIA: HELL'S HIGHWAY • N: • THE FORCE UNLEASHED • PURE • LEGO BATMAN • MOTORSTORM 2  
WARIO LAND: SHAKE IT! • VALKYRIA CHRONICLES • SIREN: BLOOD CURSE • LITTLEBIGPLANET • INFINITE UNDISCOVERED





RÁZVA,  
NEM KEVERVE!

# GAME OVER







### feature

- | 4 | hírek
- | 6 | hónap témája: többszintű érettségi
- | 8 | előétel
- | 14 | maximális pontszám: 10
- | 20 | szoftver rovat: botrányhősök
- | 22 | hírek+
- | 26 | retro rovat: fakultatív történelem, avagy az elveszett ereklyék

### multiteszt

- | 30 | dead space
- | 34 | brothers in arms: hell's highway
- | 36 | facebreaker
- | 37 | n+
- | 44 | star wars: the force unleashed (ps3, x360)
- | 48 | star wars: the force unleashed (ds, wii, psp)
- | 49 | pure
- | 50 | warriors orochi 2
- | 51 | lego batman

### wii

- | 52 | wario land: the shake dimension

### playstation 3

- | 54 | motorstorm pacific rift
- | 56 | valkyria chronicles
- | 60 | siren: blood curse
- | 62 | armored core: for answer
- | 63 | disgaea: absence of justice
- | 64 | littlebigplanet

### xbox 360

- | 66 | xbox live arcade – kedvenceim
- | 68 | infinite undiscovery
- | 70 | warhammer: battle march
- | 71 | supreme commander

### nintendo ds

- | 72 | dragon quest IV: chapters of the chosen
- | 73 | final fantasy IV
- | 74 | trauma center: under the knife 2
- | 75 | air traffic chaos
- | 76 | scurge: hive
- | 77 | viva pinata: pocket paradise

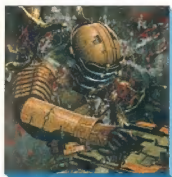
- | 78 | csevegő
- | 80 | cooltura





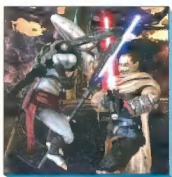
# AKTUÁLIS » » 120

2008 október – insert coin to continue



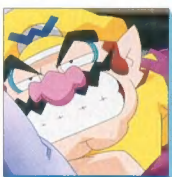
dead space

30



star wars:  
the force unleashed

44



wario land:  
the shake dimension

52



valkyria chronicles

56



littlebigplanet

64



dragon quest IV:  
chapters of the chosen

72



brothers in arms:  
hell's highway

34



pure

49



motorstorm pacific rift

54



siren: blood curse

60



infinte undiscovery

68



final fantasy IV

73

**V**an pár rossz hír, meg néhány jó; s mivel jó és rossz fogalma abszolút relatív, azon kívül minden rosszban van valami jó – és ez persze fordítva is igaz –, sőt, ami az egyiknek jó, az a másiknak még rossz is lehet, ezért inkább azt mondom, itt az idő, hogy megosszák veled, Megszállott Játékosok, pár információt.

*Ez itt, amit a kezdedben tartasz, az 576 Konzol utolsó száma.*

Nagyjából 5 hetem lett volna, hogy ide most valami nagyon csöpögös, nagyon pátoszos, esetleg nagyon rinyalós bevezetőt találjak ki. Aztán belegondoltam, hogy az én hardcore gamer olvasóm nem abból a típusból kerülnek ki, akiknek erre lenne igénye, ráadásul szerintem engem sem úgy ismertél meg, mint aki illyesféle megadósokkal dőlő alá omladozó egóját, ezért dobta magán ez a mellébeszéléstől mentes, lényegre törő megoldás – mert az egyszerű dolgok mindig a legjobbakkal, ugyebár. Mivel nem tudom pontosan, mit hoz a jövő, fogalmazunk úgy, hogy ez a Magyarországon páratlan sokáig, majdnem 11 évig futó, videójátékokkal és konzolos témákkal foglalkozó magazin most, 2008. októberében jelent meg így, ebben a formában utoljára. *Finita la commedia.*

Van itt még valami: az újságokal együtt én is (le)lépek. (Oké, megvolt a kötelező könnyecsepp elmorzsolósa. \*szip\*)

Az élet azonban megy tovább, mint mindig: 2008 novemberétől egy vadiúj, tartalmas, szellemiségében és külsőségeiben is teljesen átírt, új címmel megjelenő újságot jelent meg a kiadó. Az új lap a tervek szerint tizenhat oldalal terjedelmesebb lesz, PC-s témákkal is foglalkozik majd, és egy csomó, általam érthető okokból nem ismert változtatást is be fog vezetni, de ezek felvázolásában nem én vagyok kompetens, hisz új főszerkesztő is kerül a fedélzetre: ő Grath, akit eddig a PC Guru csapatából ismerhettél, de korábban a Konzolban is megjelent pár írása, többek között Xbot néven. A régi, megszokott tesztelő gárdából Grath tudommal mindenkinél az lehetőséget a további munkára; leginkább azoknak, akik továbbra is tesztelni szeretnének. Bizonyára lesznek olyanok, akik maradnak, és olyanok is, akik új vezékre eveznek. A többi egy hónap múlva kiderül!

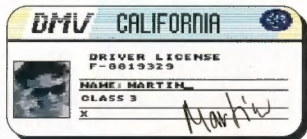
(Részemről fogalmam nincs, hogyan tovább. Tervek és ötletek vannak, és ha lehetőségem van arra, hogy erőlködés és izzadságszorg nélkül a videójáték szcénában maradjak, akkor maradok, ha nem, akkor meg hello világ, hamm, bekaplak! Itteni elérhetőségeim megszűnnek, de ha bármilyen mondanivaló van, vagy egyszerűen csak dumálni akarsz, a [marinkonzol@yahoo.com](mailto:marinkonzol@yahoo.com) email címen megtalálasz.)

Egy dolog maradt: hogy átadjam neked az utolsó Konzolt olvasásra. Ebben benne van minden, amit mi, az 576 Konzol csapata tudunk, gondolunk, hiszünk a videójátékokról. Nem lazulunk el, a legjobb tudásunkat, és konzoljátékos szívünket adtuk a búcsúhoz.

Most pedig, hogy stílszerűen távozzak...

*Kabbe gyíkok, én lélepletem!*

Martin



## Az 576 Konzol pontozási rendszere

- 1 - 2.5 – Csak saját felelősségre. Mi szoltunk! Nem érdemes koptatni vele a gépet.
- 3 - 4.5 – Ha éppen nem tudsz jobb dolgot költeni, szerezz be, de ne várj tőle sokat.
- 5 - 5.5 – Teljesen átlagos, játszható stuff. Néhány kőszra órára biztos leköt majd.
- 6 - 7.5 – Jópofa! Egy próbát mindenképpen megér. Talán még rá is kattansz?
- 8 - 9.5 – Bátran ajánljuk, mert kellemes, finom játék. Nem fogsz csalódni benne!
- 10 – Kihagyhatatlan, mindenki számára kötelező, 576 Konzol favorit! Király!

# hírek

Mivel a *Tokyo Game Show* az idén a szokásosnál (szeptember utolsó hete) két héttel később kerül megrendezésre, az 576 Konzol októberi kiadásában már nem tudunk beszámolni róla. Szerecsére így sem maradtunk japán újdonságok nélkül, a TGS-ről az utóbbi évtizedben közelkétszeresen lévél maradt **NINTENDO** október másodikán, a lapzártánkhoz mérten pontosítással igazozza tartotta meg a saját, leginkább a „hazai” fronton koncert-róla sajtótájékoztatóját.

A konferencia Nagy Meglepetése egy hardver-újdonság bejelentése... lett volna, ha több japán napilap pár nappal korábban úgyenes, az olvasói a szafos részletekkel sem kímélve be nem számol róla. A meglepetés így elmaradt, megismertük viszont a **Nintendo DSi-t**: A DSi egy új, jelentősen fejlesztett DS modell lesz. Jelentősen fejlesztett, mert több helyen is hozzányúltak a géphez. A népszerű zsebkonzol a jelenleginél nagyobb (három és fél colos) képernyővel kap, és két kamerával is felszerelik – az

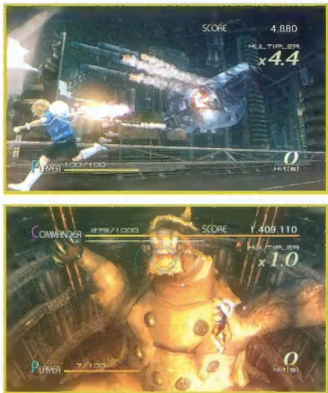
kártyával rendelkezik csak? A válasz: külső merevlemez kiadást továbbra sem tervezik, egy kóvasszal esedékes firmware-update lehető teszi majd, hogy a kiszemelt játékokat közvetlenül SD memóriakártyára tároljuk le – átmásolni eddig is lehetett őket, de a folyamlat időigényes volt.

A Nintendo régóta ígérteti, hogy az E3-as casual-görgeteg után a hagyományos, hárdkor közönségnek is bemutat néhány Wii játékokat. Most meg történt. Igaz, nem túl nagy mennyiségben, és leginkább régi nagy klasszikusok felmegaléztéséről van szó – az esetek egy részében a szó legzsorosabb értelmében. Hamarosan érkeznek ugyanis a Gamecube játékok közvetlen portjai Wii-re, gratiki és játékmenetbeli változtatások nélkül, mozgásérzékelés irányításával. A sort a *Pikmin* és a *Donkey Kong Jungle Beat* nyitja, de később számítotunk még a *Chibi Robo*-ra, *Pikmin 2*-re, *Mario Tennis*-re, *Melroid Prime*-ra, és a *Melroid Prime 2: Echoes*-ra is. Abszolút hárdkor Wii-s játékok lesz a **Sin and Punishment 2**. A SoP eredetileg Nintendo 64-re jelent meg, remek rail-shooter volt mál-

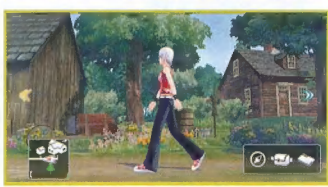


egyk egy combosabb, 3 megapixeles változat, a másik pedig egy standard VGA felbontásban (640×480) üzemelő képrögzítő. A kamerák a hírek szerint a fényképezésen kívül a jövő DS játékaiban is szerepet kapnak – élünk a gyönyörrel, hogy a máshol már látott „fényképezd be magad a játékba” lehetőségről lesz szó. A kamerázásán kívül is akad újdonság, a DSi SD-kártya-helyével lesz felszerelve, azaz decens méretű, igaz, nem túl gyors „híttartó” váltik elérhetővé. A memóriát a Nintendo zseniáljai szerint elsősorban zenehallgatásra használják majd a játékos, de az átdolgozott, megerősített wifi is károsítja majd – a kiadói cég a Wii-hez hasonló hírovasítás, rádióadás-nézetézési funkciókat szón a DSi-re, sőt, webböngészőt is kap a gép. A SD kártya-hely hátuljára, hogy valahol helyet kellett neki találni, így a korábbi GBA kártyázás-logikát elhúják a gépből. Jönnek helyette a leálthető játékok, és a Nintendo Pontok (ezekkel lehet majd vásárolni). A leálthető DS játékok három árkezelésiábrában (200, 500, 800 pont) kínálják megukat. A Nintendo 2010 márciusáig 1000 pontot ad (gratiz) minden megvásárolt DSi mellé. A DSi Japánban november elején debütál, a többi régió még bizonytalan – Európában valószínűleg 2009 tavaszán lesz megvásárolható, az amerikai premier pedig ennél is tovább csúszhat, új „valomikor 2009-ben” kerül bollokba a gép, a Nintendo szerint azért, mert az Államokban még mindig elképzelhető jól megy a DS Lite – annyira, hogy jelenleg kapható modell a DSi megjelenése után is ársenven kivénkjen. Az ár Japánban 18900 jen (napj árforlyan így 32 ezer íf magyar forint), ami csak olg magosabb a DS Lite jelenlegi, 16800 jenes árcédulájánál.

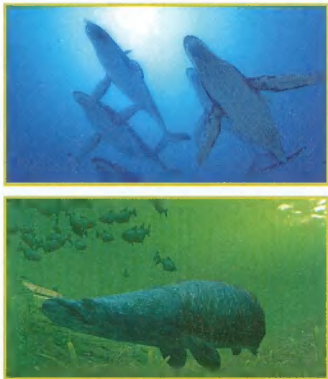
A Nintendo nem csak az új DS-t jelentette be, elég sok figyelmet kapott a **Wii** is. Wii-vonalon választ kaptunk a régi, és mostanság már meglehetősen feszítő kérdésre: hogyan gondolt a Nintendo a digitális disztribúciós szolgáltatásokat (Virtual Channel és WiiWare) hosszú távú futtatásba, ha a gép meglehetősen korlátozott 512 megás (effektív terület: háromszázalékhány megá) belső



tán kultústusznak örvendő Treasure-től (Guardian Heroes, Illegu...), a Virtual Console nék-ről a játékok már nálunk is elérhetők, az eredeti mind játékmenetben, mind grafikaiban tovább gondolt folytatás pedig valomikor 2009-ben érkezik. És még egy klasszikus: a **Punch-Out!!** (igen, két felkiáltójelel a címben) a később NES-re is portolt, a maga idejében szuper-sikeres ártód-boks modem új-rája – természetesen Wiii okluzív, Japánba a tervek szerint jövő tavasszal érkezik. Az **Another Code** érdekes pólyát fut be: az első rész a DS kalandjáték-kínálótát gazdálkoltat, a második felvo-



nós már Wii-re jön – aktualizált grafikkával és mozgásérzékelés irányításával, természetesen. Az tengeremélyi élet virágos kutatói sem maradtak képek nélkül jóvára: javában készül az **Endless Ocean 2**. Nem véletlenül vagyunk ilyen szótárak: a Nintendo rövid, közönsékné is olg nevezetű vásárlón kívül gyakorlatilag semmit nem árul el a fenti játékokról – az információk valószínűleg gondosn csapeltve, kisebb adagokban érkeznek majd a következő hónapok folyamán – addig maradnak a képek.

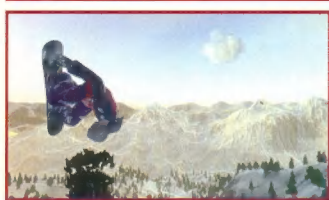


Nem tartozik szorosan a sajtótájékoztatóhoz, de érdemes szólni róla néhány szót: lassan tényleg a Nintendoé a világ pénze. A cég folyamatosan növeli az üzleti év végre várható profit-előre-jelzését, a friss becslés szerint idén *hat millárd dollár* fogat ker-seni. Egészen pontosan 650 milliórd jent – ami nem csak magá-ban nagy összeg, hanem annak fényében is, hogy márciusban még 120 milliórd jennel kevesebbet vártak Kiotóban. A bizakodás oka: mind a Nintendo DS, mind a Nintendo Wii jobban fog, mint ahogy azt év elején várták, különösen a Japánon kívüli piacok (Amerika és Európa) teljesítések kiemelkedően mostanában. Hogy a 300-at idezzük: this is madness, hiuklyuk.

## STOKED (PS3 / XBOX 360)

Eleg nagy a csend mostanság a hődeszkás játékok világában: az Amped 3 bukása nem volt jó jel, az új SSX-re pedig egy darabig már várunk kell – hiába utalgattak a Burnout Paradise DJ-je egy idén tényleg érkező folytatásra. Az új **Stoked** próbálja beállítani, a játékok fejlesztő Bangfish hasonló mutatóványra készült,

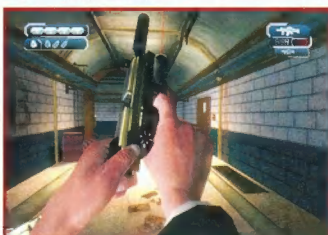




mint az Electronic Arts tavaly a SKATE-tel – a zónner realizációs-sabb megközelítése cél, alaposan megreformált irányítással. A realizációs megközelítésre jó példa az időjárás-rendszer. Egy hátra előre látod majd az időjárást, ami persze folyamatosan változni fog. Ennek megfelelően állítod össze a programodat: a csendes, havas nélküli idő nem feltétlenül jó hír, hiszen ilyenkor nem minden (egyébent havas) felület lesz fedett – bőséges hó esetén az amúgy köves-sziklás talajon is próbálkozhatsz, de a látóvonalad már nem lesz olyan jó, mint szikrázó napfényben. A nagyban megreformált irányítást bevallottam a Skate-ban látottak inspirálók. A két analóg karrel irányított a versenyző tesztmozgás, a két rovasz pedig a két kezelési szimbólumra – a két analóg kar és a két kéz különféle kombinációival tudsz majd – az igétek szerint rendkívül változatosan és dinamikus – trükközni. A valóságérzetre erősen rá a gondosan modellezett hegyek is. Ezekből hét darab választható a játékból (közülük a Fuji és a svájci Alpok is), eltérő tulajdonságokkal bírnak, és tényleg modellezve vannak – azaz nem csak egy-egy szakasz járható be rajtuk, hanem gyakorlatilag a komplett hegy. A játékmódokról egyelőre keveset tudunk, robusztus karrier-mód biztos lesz, és lesz multiplayer is – jelenleg még nem tisztázott, hogy hány játékos támogat a Skate. Megjelenés november végén – várjuk, mert erősen hiánypótló alkotásról van szó.

## THE CONDUIT (WII)

A The Conduit az a játék, ami kilóg a sorból: abszolút Wii-ekozatív, de nem minijáték-kollekció, családbarát játék, vagy régi klasszikus mozgáskereső újratelmezése. Hanem saját-szemű, szögű, töltés, decens, saját fejlesztésű technológiával megformált. A játékot fejlesztő High Voltage nem titkolt célja bebizonyítani, hogy a technológiai korlátok ellenére Wii-n is lehet szívesen játszani FPS-t gyártani. A játékból mutogatott kétdemó azt már nagyjából bizonyította, a The Conduit csinos darab – a Wii képességeiből mérten persze, a zónner kúnsz csúcstelefont-ményi gyilkoló prezentációba bűttség lenne számitani. És mi-



lyen maga a játék? Az sem künik rossznak. A The Conduit-ban titkos ügynökök domborítasz, aki egy Men in Black típusú szervezeten, a „The Trust”-nak dolgozik. Az ügynökség feladata az idegen (ufók, ufók) jelenléti titokban tartása, és az esetleges veszélyek elhárítása – most ebben lesz részed, nagypólyos idegen inváziót kell megakadályoznod. A High Voltage azt szeretné, ha The Conduit minden porcikájában testre szabható játék lenne. Jelenleg az irányított lehet csak állítani (alap esetben leginkább a Metroid Prime 3-ra emlékeztet), de a végző verzióban akár még a HUD-on (a kezelőfelületen) megjelenő elemeket is kedvünk szerint variálhatjuk, vagyis azok az elemek jelennek meg a képernyőn amiket (és ahol) mi jónak látjuk. A játék misszió-analóg lesz, a single player mód nagyjából fiktív szórakozást nyújt majd. A fegyvereken még dolgoznak, a szokásos, más játékokból ismert arzenálon kívül idegen gyilkoló eszközöket (jelölőd egy olyan energiatárgyat, amivel „kanyarban” tudunk löni) és speciális tárgyakat is magunkhoz ragadhatunk. A pontosabb irányítás érdekében a The Conduit támogatni fogja a jövőre debütáló MotionPlus kiegészítőt is – és ebből már sejtődik, hogy a játék is jövőre érkezik, jelenleg alla stációban leledzik, és kiadót keresnek hozzá – remélhetőleg találnak is.

## APRÓLÉK

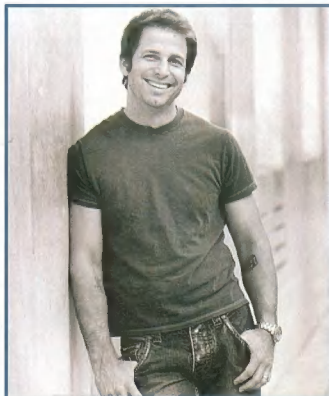
>> Szeptemberben jött a szomorú hír: bezár az eddig a Microsoft Game Studios szárnyai alatt üzemelt Ensemble Studios – az Age of Empires sorozat gazdáirol van szó, ugye, azokról a srácoiról, akik éppen a Halo Wars-on munkálkodnak. A Halo Wars szerencsére még megjelenik (jövő tavasszal), de aztán tényleg vége a dolgnak. A bezárás okairól egyik fél sem nyilatkozik, a találgatások az irányba mutatnak, hogy a stúdió viszonylag drágán működött, és az áltukul preferált máláj (valójában stratégia) mostanság jóval kevésbé piacképes, mint pár éve.

>> Még egy szomorú hír (október hivatalosan is a szomorú hírek hónapja, ezek szerint): az Electronic Arts leállította a Command & Conquer univerzumban játszódó taktikai FPS, a Tiberium fejlesztését. A Tiberium munkálatait eddig sem voltak problémák, a megjelenést nem is oly rég pakolták át a tavali 2010-re is – az erős csúszás soha nem jelentett el az EA által megkövetelt minőségi standardokat, és a munkálatokhoz irányított plusz emberek és más erőforrások elemek sem tudták megoldani a problémákat. A Tiberium csapat feloszlott, jó részüket az EA Los Angeles más részlegéinek kap új munkát – ezt már az EA hivatalos közleményéből tudjuk.



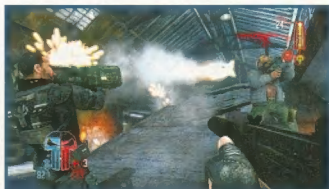
>> Még mindig Electronic Arts, csak most már mosolygósabb hírekkel: Zack Snyder, a 300 film rendezője a jövőben az EA közléseit erősíti – Snyder és az amerikai óriáskiadó több projektet szülő együttműködési megállapodást írt alá nemrégiben.

A jelenleg a Watchmen forgatási munkálataival foglalkozó Snyder a hírek szerint három játék fejlesztésében vesz majd részt a kaliforniai stúdió Los Angeles-i fiókahézállásán. Habár az alkotások fölött az EA fog bábáskodni, a Snyder által irányított Cruel & Usual Films-nek opciók joga lesz, hogy filmek formájában is feldolgozza azokat. Snyder nem ez első rendező, aki az EA berkein belül kamatoztatja a kreativitását: Steven Spielberg szintén it kreatív direktorkodik, az általa felügyelt első játék, a Boom Box pár hónapja jelent meg.



>> Stílusosan magyar vonatkozású hírral zárjuk az 576 Konzol utolsó hírvirratát: A magyar Zen Studios áll az új Punisher játék mögött: a Punisher: No Mercy kiválasztás multiplayer játékokat kínál – meghozza kizárólag a Playstation Networkon. A remek Pinball FX fejlesztő szerint a cím mindent elmond: most először alakíthatunk a Marvel univerzumban saját személytől perspektívából. A játék arena-alapú multiplayer akciójáték” lesz, az első képek tanulsága szerint részletes karakter-kreációs opcióval felszerelve. A játék alatt az Unreal 3 technológia dübörög, a megjelenés időpontját jelenleg sűrű homály fedi.

Liquid





Fali lebeny

Nagyagy

576  
Korlat

Kisagy

# A Hónap Témája

## TÖBSZINTŰ ÉRETSÉGI

„Vágya vagyunk, poláinkon, körösztül. A rohadó plebs, a kacsakezü casual fattyak befopátlan kottak az életünkbe, lábbal tiporják hobbinkat, szenvedélyünket. Sunyin surrantak ide, Balance Board légdeszkán. Mint az Ezüst Utazó. Lepörgött hét generáció és megjött a nyolcadik utas.”

Amikor arról olvasok monapság, hogy mennyire felhigult a gamer „szócsa” (az idezőjel a közösség csoportjellegének megkérdőjelezhetőségére utal, meg arra, hogy most lehet öblösen ráhígni), és mennyire ártéktelenedt, horrible dictu, továbbint a „nehéz játék” fogalma, örülök, hogy a Nem Ammire Kacsakezüszekkel nem kell egy levegőt szívnom (ki tudja, hátha a hülyeség aeroszolizálódik), de sajnálom, hogy a fizikai jelenlétük hiánya korlátoz abban, hogy megdöljem őket valami keménnyel, hogy fájjon.

Jóhiszeműen feltételezem, hogy mindenki tudja: az egyes termékek népszerűsége számszerűsíthető, sőt, megjósolható. A kiadók marketingesei megnézik a közvélemény kutatásokat, a saját értékeléseket (azokat, amikért nem előre fizettek), a visszajelzéseket, amelyekben a játékosok arról öröngenek, hogy ki mivel és hol akad el, vagy tette le végleg az adott szuftot. Trendeket elemeznek, Párison-görbékkel kanyarítanak, és a végén látott számkat után megmondják, hogy a fekete-fehér innovatív izére számnak-e pénz, vagy inkább egygombos gamepadre optimalizált labdarúgásba fektetik.

És ezek nem designerek, akik játékokat terveznek. Hanem olyan emberek, akik pénzt kockáztatnak ő pénzüik. Közéző?

Hadd mondjak el valamit: a designerek azok, akik levitáció közben öntörvényű, sokszor nem játékosarátt koncepciókat szövögetnek. Peter Molyneux a Populous tervezése során mellőzött akarta a pause opcióit. Szilárd alapokon nyugvó érve szerint a játék világa függelene a játéko-

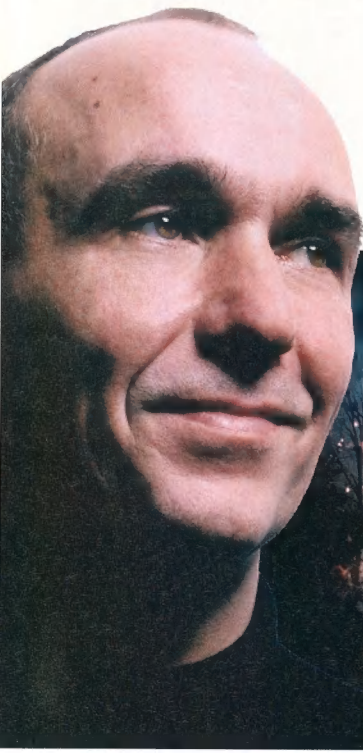
sétől – nyilván kisgyerekkorából származott a koncepció, amikor cukorral motivált és kislétkű természetű kaktuszfrakálkat manipulált hangvagyolyokat. A rovakolónia nyilván akkor is tovább motoszkált, amikor be kellett mennie ebédelni. Munkatársai győzték meg róla, hogy a csörgő telefon, az érkező postás, vagy a felíró gyerek miatt csatát veszíteni sportszerűtlen lenne. És igazuk volt. Ugyanúgy, mint azoknak, akik a Metal Gear Solid 3 kapcsán azonnal megváltozták az állélet, hogy ne lehessen menteni játék közben – vajon hány példányt rohadó volna meg a boltok polcain, ha a nyaklándások közül erre valaki rábánn? Szászcsanak? Willkék?

Molyneux és Kojima egyaránt géniuszok, és éppen ezért nem tördölknek az amúgy is meglazult kapocszal, ami a való világhoz kötne őket. Ők rendszereket találnak ki, világokat teremtenek, szabályokat alkotnak. És van rendszer az örül beszédben; az absztrakt expresszionizmusnak is megvannak a stílusjegyei. De hogy ki tenne ki az ebedőbe egy Jackson Pollockot... hát ugye. Mégiscsak jobb egy csendélet.

És amikor szóba kerül, hogy egy játékot könnyebbé, élvezhetőbbé, felhasználóbarátabbá tesszünk, az nem a játékosok ellen szól. A formabontó állat által előidézett kihívásnak maguk a kockázati faktora. Azokat is megjártem, akik zokognak, mert szerelik *alávetni* megukat, és nem akkor a baj az, ha egy játék frusztrálja; istenkím, van ilyen, valakinek meg mindenféle perverz megoldások jelentik az ultimate szexuális élményt.

Az egész nehézség-mizéria a távoli múltira vezethető vissza: a régi arcade kabinetek soványka memóriájába tuszkolható pályarészek mai szemmel nézve parányiak voltak, de annál szívósabbak – kisebb egységnyi területen kellett a lehető legjobban elnyújtani az élményt. És persze a coin-op rendszerek könyörtelenül perccijjal operáltak, mint ma a mobilviláglatok; kit érdekel, hogy a kicsi szörnyeműfal egy-másfél perc után. Ugyis fízal, ha akar valamit. Mert nem lehet más, nincs alternatíva, csak az op-prégné-tramissítás, azzal meg kevesen éltek (Igaz, én sokáig fíz forintos darabon vettem a régi hússzokat, amikor bevették az új érmét – súlyra meggyeztek, és a Final Fight kabinetebe kerültek, nem egy valtpénztárolóhoz.)

A nehézségi szint rohamos csökkenése az otthoni gépek egyre szélesebb körben való elterjedésével egyenesen arányos – most már van választási lehetőség. Nem hódít többé az arcade szórólis egyeduralma. Van viszont illegális másolat, a kiadóknak meg gyakorlatilag mi teszünk szívséggel azzal, hogy pénzt fizetünk a játékokért, és nem a másolásvédelmet játsszuk ki. Viszont, ha már nincs apróér – miért részletezési opció, hanem egyben kell kiköthögni a hazai minimálbér egymegyedtel egy-egy jól sikerült darabért, akkor a vásárlóerő-mintában a mindenkori legnagyobb közös részt reprezentáló játékosok kacska kezéhez kell igazítani a nehézségi szintet. Ezt a társadalmi halmozat az első Tomb Raider idején nyilván a tökésebb, bevallalásába (és sok szabadidővel rendelkező) fiatalok képviselték, akiket kevésbé hajszolt idegösszeomlásba, ha egy elvetelt ugrást sokszor újrapróbálva derül ki, hogy tulajdonképpen saját magát szívatta, mert alacsony hatékonyasági öngyilkos merénylőként szép karriert futtatott be ezzel a taktikával, de a továbbhaladás irányra az bizony tök más volt. Ugrós a jelenbe, egy kis kontrasztért: ma az át-játékos, aki bőven a húszas éveiben jár (amikor jó esélben egyetem / munka / családalapítás / gyereknevelés teszi ki a mindennapiját), háromszor rety után üvöltve kúrja a sarokba az adathorogzót, és a pénz-visszafizetési garancia hiányában megbeszázko a szoftverdealerrel.







Kétségtelen, hogy vannak játékok, amiknek karaktert ad a hátréltépésenkénti checkpoint hiánya, vagy a brutálisnak túllőtt kihívás. Előbbre a *Metroid Prime* lehet remek példa; itt a save romok kivételével sehol sem érezheted magad biztonságban, az árkoknak masszív hardói, a Gamecube kontrollereket fazonrozott irányítás, a pályaeléptetés hol rafinált, hol kegyetlenül változatos folyamatossá a feszültségérzet, ami továbbra is a laza poccentéssel végrehajtott quicksave bevezetésével. A jelenlegi rendszer a régebbi, 2D-s felvonásokban megismert koncepció direkt másolata – igaz, ez akkoriban technikai korlátokra volt visszavezethető –, egyszerre tradicionális és hangulatfokozó elem.

Persze, a *fling* önmagában édeskevsé, nem materiális cserealap; a Nintendo 64-es *Goldeneye* ugyanakkor bőségesen jutalmaz is a sikeresen teljesített misszióért cserébe. A customizálható droid opciók, a 00-Agent és a 007 nehézségi szintek sokszori újraválasztási lehetőséggel és tesztre szabható, ám mégis kíméletlenül erős kihívással vágnak arcba. Kemény, szigorú, de fair – egy tréner, aki hagyja a srácnak simán élvezni is, nemcsak a motorcsónakból üvöltözik velük a hangosbeszélő. Olyan elviselendő mellékhatás, amiért kapsz valamit: videojáték-dopamin.

Itt a követelményeknek és a designnak értelme, koncepciója van – a baj csupán az, hogy ezek nem önmagukban elismerendő példák, hanem a „hardcore” játékosok által refrénszerűen emlegetett „bezzegyerekek”. „Bezzeg a *Goldeneye*.” „Bezzeg a *Metroid*.” Bezzeg.

Bazzeg. Komolyan, lényleg, sírva könyörgök, bazzeg mindenki! Bazzeg már rég nem arról szól, hogy a „hardcore gamer” mindennel játszik, és mindentől elvárja azt, hogy halálra szívassák – ez már a rahadéki beszivárgó Még Kacskább Kézűk kiutalása. Én klubom, te anyád, meg a Perzsia hercege.

Igen, ő: 2003-ban a *Sands of Time* alcímű viselő epizód bevezetett egy olyan design-elemet, ami gyakorlatilag felforgatta a checkpoint-rendszereket, quicksave-eken, vagy az ezek hiányában állandóan torkosborz-emulátorként őrjítő játékos kis világát – az idő-manipuláció remekül működött, életképes volt. Megmarad a teljesítési követelmény, viszont az elévett gombnyomást nem bünteti a program azonnal egy tudóba szűrt lovassági dárddal; van lehetőség korrigálni. A megoldást mindenki frissnek, életképesnek és egészségesnek minősítette. A keszke az érinthetetlen képességekben szuszogott.

De mi történik: lerántják a leplet a [mind vizuálisan, mind koncepciót tekintve] újítani készülő *Prince of Persia* sajátos gameplay-rendszerről. Mondom: lerántják a leplet. Nem baltakba kerül, nem lepotnazzák a magazinok, és nem kipróbálás után fanyalgognak a játékosok. Hanem elötte.

Mert mi van? 'xcuse me: lesz? Elikának, a minket követő támogatónknak köszönhetően a homokóra kispadra kerül – személyében ugyanis egyfajta checkpointot kapunk. Erika ment meg az instant haláltól, a szakadékba hullástól – segítőt kezeit nyújt, hogy mindezt elkerüljük. Aztán lehet próbálkozni újra, hátha majd akkor sikerül az elhibázott ugrás.

Ez lesz – ami van, az meg a fanyalgás. Hogy ez már a *Wimmetelgünd* képtelenségekfejtésére, nem „hardcore játék”, ami kihívást nyújt.

Mindaz magukat profi játékosnak tartó emberek szájából hangzik el – pedig pont nekik kéne vele tisztában lenni, hogy minden második pillérrel lepotnyanni nem élményfaktor-kategória, de ez még betudható az önjelölt alpinistákkal szemben érzett irracionalitás utólatnak, vagy a *reptilio est mater studiorum* egy perverz mellékágának. Oké, spongya. Viszont arról sem hallottak, hogy a *Sands of Time* annak idején azért „elegendő jól” használta azt a nyomorult visszaporgatós-feature-t! Kizárt.

De ez az új, ez már nyilván egy sz\*r! Mert biztos nem elég nehéz! Üristen! Üristen!

Sajnálom, én ezt nem értem. Az egyetlen magyarázat, ami fennakad a rostán, az az, hogy a tizenkórthány éve kontrollert nyúlólag hemaglobinistán annyival érző kóbornak a newbie vérpisténél, hogy neki még szenvedni kellett illúziókörben, a kis köcsögnek meg van pótfája beleülni a kénybe. Hasonló a helyzet, mint a továbbléptethető epizódikus felépítésnél, az új *Alone in the Dark* játékokban: könnyebb a Skip gombot nyomogatni, mint kilólni, ami régen – tizenkórthány éve – szükségszerű volt. Emiatt járta körbe az RGB színiskálát a hardcore inkvizitorok feje. Egy olyan feature miatt, ami nem kötelező, csak opcionális. De szenvedjen az a másik is, a rahadé, ha már egyszer én is megküzdök a kihívással, ugye.

Na, ez az a pont, amikor nyugodtan vállalt lehet vonni: aki a másikon rosszat akar, az undok ember, dögöljön meg az ilyen. Aki annyira hülye, hogy szöges ágba vágják, mert túl puha a baldachinos matracra, annak jobb is lesz így. És mondom ezt úgy, hogy számomra állandó élnihergelesi alap egy-egy kökémény shooter one credit complete kipróbálása. Ez orvosság pedig a kétszerkeltő jószándaga.

Tyler  
hc.one@freemail.hu







# ELŐÉTEL, MEGKAPTUK, MEGKÖSTÖLTUK

**C.O.R.E. (GRAFFITI ENTERTAINMENT, DS)**

Hiába az érintékpennő, hiába stylus, hiába a stílus követelményeinek igencsak megfelelő irányítás – a DS továbbra sem a kalandjátékok, a stratégiák és a belső nézetes lövöldök otthona. Még a poshadt állóváz az egyáltalán nem felsőkategóriás és nem túl ismert lengyel NoWay Studio kíváncsi felhívást, első látásra helyell-közszel sikerrel.

A **C.O.R.E.** tökéletes FPS, ami újszerű káoszban levezet meg a retro-hullámot: a nagyon puritán menti alapján már az első pillanatokban nyilvánvaló, hogy itt sem epikus történet sem kánorok nem szólnak, a fegyverek zaja viszont folyamatos lesz. A kilencvenes évek közepére emlékeztető találati kétféle módzartot rejt: a single és a multiplayer alapkövetelmény, mind az előbbi, mind az utóbbi két-két pályát vonultat fel. Hogy pontosan miért és kiket is kell a puskacső elejére teleni, utánalvasás nélkül jelenleg még nem ismert, mivel az izélt pont nem a játék elejét, hanem a harmadik és a negyedik pályát mutatja be. Holadjunk sorban.

Az egyetlen nagy összesség helyszíni több pályára bontó **C.O.R.E.** folyamatos heavy metál zenével pumpálja az egkebe az adrenalin, azán ott találd meg a helyszínen egy szál puskával egy kis kósz cyberpunkos szobában. A játékmenet nagyon egyszerű, léss és haladj, utközben kulcsokat keresel és veszel fel, logokat olvasol és keresed a továbbiak felé vezető útát. Az irányítás már ismerős, a stylusszal az érintékpennőn a nézőpontot módosíthatod, míg a d-paddal mozgathatsz előre, hátra vagy oldalra. Lőni a bal triggerrel tudsz, zoomolni a jobb. Kézreálló, megtanulni nem kell, az első teszten átment a **C.O.R.E.** A második teszt? Az ellenfelek. Olyan nagyon sok nincs belőlük, ahogy haladás előre szobáinként maximum háromba bontasz, de megizádni velük nagyon nem fogsz, mesterséges intelligenciájuk mint olyan nem nagyon van, állnak és lőnek – elvégre retro FPS-ról van szó.

A lövés legalább hatékonyan cindírók, rövid időn belül komoly mennyiséget veszíthsz az életérőből, ezt visszatérteni csak a nagyon ritkán adagolt pihenőszobákban lehet, ahol a nagy piros fénycső álvá gyógyulsz, a nagy sárga fénycsővel pedig a municiót pótolhatod meg. A fegyverkínáló a szokásosot hozza, az alap pisztolyon felül felvehet szegfegyvert, shotgun és még ki tudja mit: a felső határ hat darabban maximalizálódott, annál több dolgot nem cipelhetsz magaddal. Több dologra nem is lesz szükséged, a **C.O.R.E.** egyáltalán nem nehéz, ha folyamatosan győztesed meg és a municióról is gondoskodsz, olyan nagy gondod nem lesz.

Elvégni különösképp nem lehet, a lineáris pályaszerkezet nem engedi el a kezdet és mindig az akcióra fókuszál a figyelmel. Az egyes fejezetek természetesen bossfightok zárják, az előzetes verzióban egy shotgunnal felvértezett exmatoros akart hűsüni életére törni, nem sok sikerrel, több nagyon jól irányzott feljövés után a delikvens felső része elhagyta a

nyakat, a misszió véget ért, vagyis haladhatasz tovább. A történetmesélést nem átvezető animációk, hanem a földre ejtett naplójegyzetek végzik el, a nem túl távoli jövőben játszódo sztori a szokásos kliséket vonultatja fel, meglepődni nagyon senki sem fog.

Hogy teljesíti lárványügyileg a **C.O.R.E.** Kifejezetten jól, a DS képességeihez mérten erősen az ellátérgörít erősíti. A textúrák részletegazdagok, pengelesek és káláléppben változatosság ahhoz, hogy ne érezd magad úgy, mintha újra és újra ugyanabban a terebben lennél. A remek bevilágításnak hálá az egyes szobák hangulatok is, bár funkciójuk annyira nem ismert. Képfirítási probléma egyáltalán nincs, a **C.O.R.E.** tükörsimán fut, soha egyetlen másodperc sem lassul vagy szaggat be. Az elszórt tereptárgyak komoly akadályt nem képeznek, a lineáris ellenére vannak felledezhető titkos rejtekhelyek, ahol elég csak a felhordott tárgyakat átugorni és felvenni a bónuszt, ami általában egy újabb fegyvert jelent.

Kisebb probléma csak a harcok terén fedezhető fel: ha épp támadás alatt állsz, a játék semmilyen átmódon nem jelzi, hogy melyik irányból is szelek le rólad aopt a bört, ami annyira nem borítógos dolog a szorultabb helyzetekben, a gyors fordulás miatt viszont alig pár másodpercig tart, míg kitaláld, hogy ki és honnan akar eltérni láb alól. A navigációt térkép sem segíti, ami nem feltétlenül baj, mert mindig egyértelmű, ha egy ajtó teljesen zárva van-e vagy csak kulcs kell hozzá.

A multiplayer módusz mind az egy, mind a több kártyát támogatja, játékmódok terén pedig a klasszikusok kínálja: deathmatch, team deathmatch vagy CTF, maximum négy fő bevonásával. A **C.O.R.E.** nem forradalmi FPS és megjelenése után nem fog beköszönteni a stílus reneszánsza a platformon, amit tud, azt viszont teljesen korrekül, még ha kicsit sterilen is teszi.

W







## MIRROR'S EDGE (ELECTRONIC ARTS, X360, PS3)

A **Mirror's Edge** előzetese PS3 és X360 verzióban futott be szerkesztőségünkbe, és mivel Gábor Peti épp a futárt kezébe adva a kilincset rabogott el a PS3 tesztgéppünktől LittleBigPlanetre, nekem a 360-as port bevizsgálás jutott osztályrészül aznap este. Mielőtt belekezdnék az élménybeszámolóba, annyit el kell mondanom, hogy később persze a pártatlanság kedvéért megnéztem a PS3 lemezt is, ami egy kb. 2 perces HDD installat kezdett, ami 360-on nem volt meg. A két kód papíron tök ugyanazt a multiplatform motort használja, ennek ellenére eléggé szembeötlő volt, hogy míg 360-on majd kifolyt a szemem a folyamatos v-sync-es képlőrés hibától, addig PS3-on csak kb. feleannyiszor. Gyanítom és remélem, hogy a "feature" csak az előzetes verzió félkész állapotának tudható be.

Az ME bukkásan puritán, rajzfilmes stílusú inkrával lengett bele rendkívül szemborít, mondhatni vegyíztta (de ide is bejött) a "puritán" jelző, egy luxuslinka műtőjéhez hasonlatos, futurisztikus világába. Nagyon modern, nagyon trendi, nagyon mátrixos: globalizált rendőrállam, értékes információt szállító "futók", lázadjunk a rendszer ellen, legalizáld a marihuánát, bla, bla, bla.

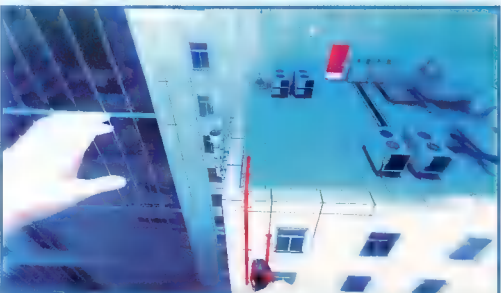
Ezek után egy felhőkarcoló tetején találtam magam, körülöttem hatalmas, "amедгг a szem előtt" kartonpapír város, domináns szín a fehér és a világosszürke. Feladatom a mozgások begyakorlása. Lenézek: nem csak a lábam látom, hanem nyitok az egész testem. Kellemes átlakom van, edzésben levő csaj vagyok. Jobb kar kamera, bal kar mozgás, bal felső flipper "feléle irányuló mozgásokat" ugrod", bal alsó rovasz "feléle irányuló mozgásokat" csúszás. Nos, kb. 15 perc mozgás után világossá vált, hogy aki a bal oldalra rakta a játékoskontrollert leggyakrabban – sőt, ha gonosz akarok lenni, szinte kizárólagosan – használni kellene, az velem akart kicseszni, mert hüvelykujjal akciózni és mutatóujjal non-stop ugrálni egy kézzel elég megerőltető, így ezt hamar felcserelem, és átlakom az ugrást a jobb flipperre (mert csak oda lehet). Körülbelül 8-9-féle mozgatot tanulok be: ugrás, felkapaszkodás, valami alatt átszűsz, leérkezés után bukás, talon futás, megkapaszkodás, mászás, hátravetés. Ez talán ijesztően hangzik, de elarolom – remélem nem lóvák le ezzel nagy pontot –, hogy mindez két gombbal, rém egyszerűen működik.

Most jön a kijelentés megapontozás: a preview verzió 3 kipróbálható fejezetet nem egész két óra alatt víszem végig – összesen 9 vagy 10 lez a véglegesben –, és ebben az intervallumban benne volt vagy 100 elhalálozás is. Nem vannak le konzervenciákat, csak megemlítem.

Nem tudom, mikor, hol és ki beszélt "végtelen szabadságról" a Mirror's Edge kapcsán, de én ilyenről sajnos nem találkoztam: minden esetben kizárólag egy útvonalon tudtam haladni, és maximum annyi szabadságot kaptam, hogy egy keresztben futó csövet átlakok, vagy átszűszom alatta, esetleg egy szellőzőt jobbról vagy balról kerülök meg. Ha el tudsz rugaszkodni egy rämpárral, az piros, ha fel tudsz mászni egy csővön, az is pirosan vint, úgyhogy sok ész nem kell ehhez a stílushoz, mondjuk hóbiztos. A három pályából kettőn egyáltalában üldöztek vagy lőttek rám, ergo a pófas hi-tech környezet (vagyis a lávány) élvezetere még csírájában sem volt lehetőségem, mert ha egy pillanatra megálltam, egyből lekaszált egy helikopter géppuskája, vagy egy orvlövész. A harmadik feladatot, amivel találkoztam, a már említett klasszikus platform-játék FPS megváltoztatása: itt vagy 100 szalpon felmászni és felugrálni kellett egy terem egyik végéből eljutni a másikba, természetesen minden elvételt ugrás után újratekintve az egész szet. A hatalmas város utcán egy darab jórököltöt nem láttam – biztos kijárási tilalom van –, ellenben összefutottam pár rendőrrel, akiket vagy ki tudsz kerülni, vagy le tudsz tüni, sőt, le is lehet fegyverezni őket, aztán ha nagyon ideges vagy, még meg is szagallhatod velük az ibolyát, alulról (persze akkor nem kapod meg a „moke love, not war” karaktereknek járó acsút).

A Mirror's Edge véleményem szerint az a game, amittől sokan nagyon sokat várnak, mert nem igazán tudják elképzelni, mit is nyújt valójában: nos, a FPS platformjáték, és mint olyan, emlékeim szerint eddig egyedülálló. Super Mario World FPS. Friss, ropogós, modern – kérdés, hogy tartalom terén mit tud nyújtani? Minden saját szemszögű benne, még a game-engine-nél készült átvetétek is, ami egy elég újszerű élményt nyújt, pl. amikor főhősnőnk megéleli lönyest-vérét. A homogén külső terek színvilágukat tekintve rendkívül kellemesek a szemnek, az irodaházak és más jellegzetes modern nagyvárosi épületek belső tereivel együtt, ám mint mondtam, a program alcíme lehetne akár Running Woman is, mert a játékidő 99%-ában csak futottam, mint a mérgezett egér. Hiba a sok? Trükk és azok kombinációs lehetőségei, én egy árva gomb nyomogatásával csinálm végig az egész demót – hogy ez a végleges produktuma is jellemző lesz-e, azt nem tudom. Multiplayer opció nem volt ebben a verzióban, csak egy Time Trial-szerű verseny a stopperóra ellen.

Martin





## LARA CROFT TOMB RAIDER: UNDERWORLD (EIDOS INTERACTIVE / CRYSTAL DYNAMICS, PS3, PS2, X360, Wii, DS)

Az egész egy, u szinte minden képhez felülmúló rodoszi nyaralásom közepette kapott SMS-sel kezdődött, melyben Martin izente meg az örömhirt: sikerült megszereznie exkluzív **Tomb Raider Underworld** (PS3) előzetst! A cucc különlegességéből kitalálom az verzió „csak most, csak nálunk, csak önnek” típusú tesztelésére némi szervezési hajóhő után a szerkesztőségben került sor, ahol – olyan egyéb dolgok mellett, amelyekről háromunk makulátlan hírtének megővása érdekében nem beszélhetek – a játék mellett ismét részese lehettem a sajátos utolsó Konzol világra segítő kényes műveleteimnek. Nem is fogyasztom a helyet tovább szokásos csobba fecsegéssel, térjünk a lényegre!

Az Underworld előzetes lemezén in medias res a főmenü fogadott, melynek dekoratív hátterét a Croft-kastély szolgáltatta. Bár nehéz volt megállni, hogy ne vessem bele magam rögtön a játékba, bácsülettel átpörgettem minden opciót. A korábbiaktól eltérően egy kör alakú menüt kell elképzelnetek, melyben a bal analóg karra másként – kicsit kényelmetlennek is találtam, hogy az egyes lehetőségek kijelölésekor és az X-szel való aktiváláskor végig ott kell tartani az analóg kart. Persze lehet, hogy az a másmilyen lesz a teljes játékban.

A szokásos új játék, mentés, visszatöltés és a hang / grafika (angol, francia, német, olasz, holland és spanyol nyelvek választhatók) mellett az egyik érdekesebb menü a játék beállítási lehetőségek (Game options) szegmens. E helyütt kalibrálhatjuk be egyrészt az ismertebb dolgokat, mint célkereszt, az objektumok felett látható gombok jelei, betanító szövegek, rezgés és a nézel tengely megfordítása, valamint egy abszolút újdonság is itt található. Nem más ez, mint a játék személyre szabása (Player tailoring), olyan tényleggel, mint az ellentét ereje, lövés mennyisége, Lara sérülése (mindhárom normál / extra szintekre állítható), továbbá az utolsó esélyes kapzkodások – amikor a kislány lelik a peremről, vagy zuhanás közben kapja el valaminek a szélét – időzítése (extra, normál és rövid). Erről mondjuk nekem mindig eszembe jut a klasszikus TR-széria, melyben semmi ilyen könnyítés nem volt, mindenki ugyanazzal az eséllyel indult, szegény Lara zuhant minden második sarkon, és mégis milyen jól és sokáig szórakoztunk! Na mindegy, ez az új éra, azért én szokásom szerint mindent normálisan hagytam, hogy legalább ennyiben asszimilálódjak azon ottg gamerek rétegébe, akik részére az anyagot készítették.

A főmenü utolsó fontos része az extrák felhelye. A hagyományra tartalmakon – helyszínek, karakterek, a felkutatás rajzai és egy történetes rész – túl egyetlen újdonságot találtunk: a trailerek / utólisták mentében vagy egy visszatérítő film (Previously), mely a Legend és az Anniversary történetébe enged bepillantást. Ezen túl egy látványos Underworld kedvcsinálót is megcsodálhatunk ihol.

Ezzel be is jeleztem a menü ismertetését, jöjjen végre a játékt! Először a nehézségi szintet (Casual Explorer = könnyű, Tomb Raider = normál, Master Survivalist = nehéz) kell bekalibrálni. Akik figyelemmel kísérik az Underworldról meglehetősen gyakran világot látó híreket, tudhatják, hogy az égi Croft-kastély szolgál a játék kiindulópontjaként, mely egyben a betanító pálya tisztjét is ellátja. Mivel a Tomb Raider sorozat első újjenerációs tagja az Underworld, nem csoda, hogy az irányítást meglehetősen legelőször is a grafika mér rák legelőző hatást. Amennyire a füst és a minél gyorsabb továbbhaladásra szótban körülmények lehetővé tették, természetesen Lara-t vettem legelőször szemügyre: barna terepuci, bokancs, hátizsák, láthatóan minden szikékeges felszerelés. A haja sima láterekben (nem befűt capibon), a legendából ismét frízó nyomdokkalban haladva. Az arca a leg-







*Petunia*

[illegible]



## RESISTANCE 2 (SONY. PS3)

A Resistance 2 előzetésének lemezére „2008 szeptember” volt írva, ami annyit jelent, hogy egy véglegeshez már közelítő állapotú verziót próbálhattam ki. Gyors pillantás a Blu-ray diskj aljára: több, mint féltig tele, ez jó jel – lassúkat hát, mit hoz az előző részhez képest...

Az intro kísértetiesen emlékeztet a Killzone 2 bevezetőjére: itt is épp háború van, itt is nagy a baj, itt is épp víznek valohova – csak a környezet más. Észak-amerikai hegyes, völgyes, fenyőfás vidékre érkezem, amerikai katonai bázis... amit a kínéra sereg izomból ostromol. Megkapom az irányítást, felélek, és... egy kb. 80 méter magas Góliát póklépegető látok, amely épp könnyörtelen pontossággal bombázza, lézerezi, és toposza szét bajtársaimat, az épületeket, és a haditechnikát. Társam – aki egyben kísérőm is – hisztienként hangon szól rám: vegyem már fel a lábaim elött heverő bazookát, és ugyan ha időm engedi, pörköljek egyet oda a Góliát hátul izzó hajtóművébe. Célzok, lövök, egy motor elfüstöl a négyből – és a lörnyomagos dög ránk fordul. Ez lóni fogt! FUTASI!

Megindulunk a bázis zsepuzos úvasztójában. Kerítések és hangárok között menekülünk, ■ kínéra gyolagosok ölével-lízével tárnék ránk. Az első rész kissé furcsa fegyvermozgása lecsorélva, a puskó szebb, ráadásul mintha pontosabban és erősebben is löne. A környezet grafikájában egyelőre nem sok változást látok, ■ Killzone 2 után nem tűnik annyira szépek, ellenben simán, v-sync törés és ráccenések nélkül fut. Totál körbejárom – mit járom, körbemenekülöm – a bázist, kipróbálom ■ kimerák „fénygolyókat” kilövő fegyverét, és egy durvujó új pisztolyt is, ami egy ragados lövedéket tol ki magából, amit azlén ■ másodlagos tűz gombjával fel tudok robbantani. A már ismert kínéra gyolagosokon túl csomóféle rabottal is összeakasztom a bajszom: vannak zümmögő és lebegő, erőszakos focilabdák, az egyik föld alatti teremben pedig arccal nekicsattanok egy csőos „pollipnak”, ami éppen egy szerezcsállen katona fejét lepi le... vagy mit csinál, de jöttömre kerekelt old. Néha kijutok a szabadba, mindig épp a Góliát alá,

ilyenkor véletlenül pont ott van egy bazooka, így lehetőségem van ■ tank többi motorját is kilőni. Gyors vagyok, én előbb fordulok rá, mint ő rám, így szépen el is fektelem – hatalmas robaj mellett úgy omlik össze, mint egy porcelánkupa.

Egy hatalmas hangárba jutok: nem egyszerű matek folyik, vagy 10 amerikai katona egy homokos-halom mögé szorulva eszrevesszen ordítból, miközben mindkét oldalról úgy 10-10 kínéra gyolagos rohamozza őket. Harminc-nyegen karakter a képernyőn egyszerre, plusz lézer- és hagyományos lövedékek cikáznak – ez előrevetíti ■ jövőbeli multiplayer harcok hangulatát, mert hát ■ Resistance 2-ben elvileg 60 fős háborúk lesznek, meg egy eddig példa nélküli 8 fős co-op mód. Kébe ötször meghalok, miközben megpróbálom segíteni a többieknek: egyszerűen ledarál ■ kínéra roham, mint a sz'rt. Ekkor észreveszem, hogy egy csapatszálító repülő járó motorral várakozik a külvárolyán – hatodikra odarohanok és felugrom a rakodótérbe. A gép elindul, majd felszáll... lendezve még látom, ahogy az elkecseregett harc tovább folyik a földön.

Hogy az előzetés verzió sejtja-e, direkt poén, vagy egyszerűen csak megoldandó technikai szitu, nem tudom, de betöltődik a második pálya, ami egy tengeralfattjórán játszdák – és konkrétan nyugot ámulok: a grafika itt ugyanis olyan 2x szebb, mint amit az előbb láttam! Mintha ■ első pálya az első rész motorjával készült volna, ■ második meg egy új, feljavított engine-el. Ránézek ■ mellettem álló karakterre, és összehasonlíthatatlanul szebb arccal látok, ■ falak textúrája is fényekkel kidolgozottabb. Meggyázó. Tetszik. Filmes, kék szűrővel megbolondított látvány.

Elindulok hát felfedezni a hajót... valami óriási szörny megtámad minket... szíriának visítanak... lámpák villognak... betörték a kimerák! Ezt megint nekem kell majd rendbe tennem, érzem.

Resistance 2, 2008. november, only on Playstation 3.

Martin







## KILLZONE 2 (SONY, PLAYSTATION 3)

Amióta először láttam testközeli, mozgásban (Playstation Day 2008), ellenben nem igazán optimális körülmények között (zaj, tömeg, lesz álva, van túl nagy képernyő) a Killzone 2-t, azóta 6 nedves álmaim netovábbja. Most végre eljött a beteljesülés: lehetőségem volt arra, hogy a Sony magyar főhadiszállásán végre intim kapcsolatba kerüljek vele. Örültem a lehetőségnek: mégsem kell hát úgy beletejeznem az 576 Konzolt, hogy ne legyen benne a PS3 tulajok nagy reménye...

Sony bázis, relative kis helyiség, benne egy monumentális, 52"-es Full HD Bravia, egy tesztlő PS3 gép, egy tükör „csak belső felhasználásra” felirattal Blu-ray lemez, és egy szemtanú, nickneven muhaha, az 576 Online fórumozója. A kód továbbra is csak jövősi Pre-Alpha tesztelési fókusz, azaz biztosan lesz még belőle egy Alpha, és egy Preview Beta, mielőtt kiadják a tesztelhető, végleges verziót, a 2009. februári megjelenés előtt.

Purítán kezdőképnyő, Start Game, kis ávezető film, melyben kis csapatunk meglehetősen röges körülmények között, heves légvédelmi tűz közepette csattan egy sztráza bombázott folyóparti gyártelep közelében. Ez állítólag még mindig ugyanaz a második(?) pálya, amit a PSDAY-en is mutattak, de a kód már jóval csiszoltabb.

Habóru van, méghezzá véres és elkieseredett. Az ISA erős súlyos veszteségek árán, de keményen ostromolták a tűzérzéki puhítástól megrogyott Helghast gyárakat és állásokat: mindenhol hullák vannak, aknák és rakéták szelik az eget, a kábelben füstszlopok kúsznak az ég felé, a nap erősen, vöröses sugarai épp hogy csak megfestik a szürke épületeket. A füstök vezényszavakat kiabálnak, a sebesült kózatoknak szánitérett könyörgenek. Félelmetes, de gyönyörű kép. Grónátok csapdának be mellett, de nincs időm megjegyezni: a szemben magosló ház emeleti ablakában vörös szempárok világítanak, és onjók felem a halalos ólmot. A Killzone 2 izmosan és profi módon kezd be, egyből némi „szinttelölös” harccal, ami előrevetíti azt, hogy itt a fejlesztők bizony óriási figyelmet fordítottak a játékelményre és a hangulatra – te vagy, aki támad, így érdekel az azzal, hogy te vagy lent, ők, a gonoszok pedig lent, jobb pozícióban. Alkalmazható kitalálók, szelvények vele egy magoslaton pofeszakló páncélautót, aztán egy nagyobb, nyitott terepben társaimmal megállunk egy Helghast rohamot. Mi fedezékben, ők jönnék: fejbe lövök valakit, aki kőrőccsenő agyvelővel bukik le egy kő mögé, aztán egy eltérő lövedékem leveti a sisakot egy másiktól. Hullanak, mint a legyek. A karakter-

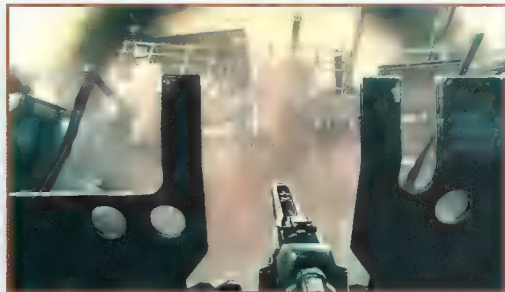
animáció egyszerűen páratlan, sehol nincsenek az éleletes videóknak látott kifelbontású textúrák, a látvány pazar, a grafika csodálatos. Muhaha megjegyzni: öröm ennyiszer felhúzni a fegyvert, amolyan most már nem csak majdnem, hanem kajakra fotorealisztikus, már-már tapintásra ingerlő kidolgozottság!

Hozzám (én Sev vagyok, egy irokéz frizurás karakter) csapódik Garza, egy sapkás katona, feladunk alutni egy komplexumon, és csatlakozni egy menetszlophoz. Halkul a csatlaj, távoli robbanások. Véres (szó szerint fröcsögő) harcot vívok minden folyását minden méteréért. Egyszerűen hihetetlen, hogy az a látom kátszer ugyanazt a halál-animációt: muhahával legalább 30 különféle formát számolunk meg, ahogy a Helghast katonák összeesnek. Hordókat robbantok, gázpalackokat küldök halalos röpplőgyára. Néha kijutunk a szabadba: az ISA konvoj lent halad, a házak között, mi pedig fentől, parkányokról és függőfolyosókról fedezzük őket, néha rögzített gépgyűzők segítségével. A nehézfegyverek szaggatják az épületek burkolatát, és szinte kasszóják a megtrémlt, fellelő pilógó ellenfelet. Most mi vagyunk jó pozícióban, rohadékok! A harc hevében még egy parkolóház-szerű építményt is sikerül leomroztálnom, ami portfelő és nagy robaj kíséretében dől össze.

Elerkezünk a demópálya végéig. Egy óriási, nyitott place, ahol fantasztikus panoráma nyílik az ostromolt kátsér fővárosra. Bajtársaim a távolból, a tér másik végéből érkeznek, tankokkal és páncélautókkal: a képernyőn 3-4 jármű és vagy harminc ember csatázik egyszerre. Az ellenség tankja rettenthetlenül álja a sarat, rám harál hát a feladat, hogy megállítsam. Épp kapóra jön egy elhagyott rakétaelő...

A Killzone 2 előzetese minden várakozásomat felülmúlta! Egyszerűen hihetetlen, hogy egy ilyen kezdetleges készletű állapotban levő program hogy feshet ennyire csodálatosan, és legfőképpen hogy lehet ilyen hangulatos. A demo kissé könnyű volt – talán egyszer sikerült csak elhullani –, jó lenne, ha a megjelenésre sokkal nehezebb kitalálónk a jöteket. Ha ehhez még hozzáveszem, hogy a multus részét is nagyon tartalmasra és sokrétűre akarják csiszolni, azt hiszem bátran mondhatom, hogy ez a game minden PS3 tulaj számára szigorúan kötelező vétel lesz!

Martin







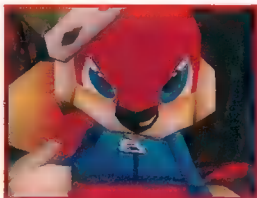
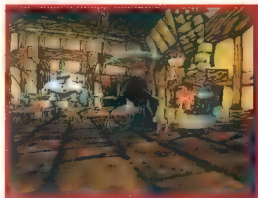
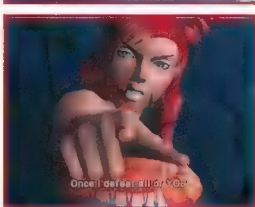
## THE BOUNCER

fejlesztő: Team Factorie | kiadó: Square  
platform: ps2, xbox, wii, 360 | megjelenés: 2000

A lelkes generációválaszt: az aszrafordulót és a PlayStation 2 eljövetelezt celebráló The Bouncer tipikus példája annak, hogy mire vezet a megálégozati lelkesedés, ha végül nem várt akadályba ütközik. Abból pedig volt, a Square ugyan már a PlayStation 1 korszakban is bátran vette bele magát számra teljesen idegen játéktípusokba, de erre ezúttal sem számított: a Bouncer valóban beépült, am, egy olyan lejtő zsáner lelkes képviselője, amely az arkaide korszakal egy időben vonult hullámsímba. A világosító és a játékosok ugyan végül nem tudták megőrizni a lelkesedésüket a kiadás pillanata után, az S76 Konzol mégis kiosztotta a maximális pontszámot – mert minden negatívum ellenére a Bouncert nagyon lehet szeretni. Lehet szeretni a három karakter köré font csavaros és az egyes karakterek esetében eltérően történetért, amely a játék kiizmozó a stílusban), a nagyobb jeleneteket összekötő filmszerű átvételért, a fejlesztő hátsókat, a

több főt megmozgató harcokért. Az első multiplayer élményt, amelyből akár négyen is kivehetik a részüket. Egyenesen imádni a látványt lehetett, a The Bouncer ugyan a platform elstartolásához nagyon közeli időpontban jött ki, de már a legelején jócskán túlmutatott az utolsó pillanatok PS1-ről átmenekített projektet színvonalán, csupán meglopargatta azt a hatalmas bosszú, amelynek ereje csak hosszú-hosszú évek felfröszése után mutatta meg magát igazán.

Mit hagyott hátra? Sokak számára a feledhetetlen élményt, azt a pillanatot, amikor a kiforralt háromdimenziós technológia első alkalommal ábrázolta el fényével a szobákat, valamint egy bejegyzést a PlayStation 2 és a Square kiadatlában: kitűnő palozkodás egy olyan álombrodalom részvevővel, akik addig csak a végleten fantázia kúndermesébe illő világokban merlelt barangolni. Ideje lenne visszatérni a csoportos harc világába: ■■■■ még mit káhozni a témából!



## CONKER'S BAD FUR DAY

fejlesztő: Game Studio | kiadó: Nintendo  
platform: ps2, xbox, wii, 360 | megjelenés: 2001

A platformjátékokat újratelmező manjorádát, a Mario Kart nyomvonalán haladó kutú száguldos, dinokát és egyéb lényeket szerepeltető keltés palozkodás, vadnyugati banditavadászat – hogy illik be egy ilyen pedigriú és legendás múltú fejlesztő kinalatába egy mocskos szájú és teljesen önző mókus? Egészen könnyen, a 2001-es Conker's Bad Fur Day nem csak a Rare, de a játéknak athatni oda platform életében is: farradalmi változást hozott: megkezeletet a felnőt játékok műfaja. Na jó, ez kicsit túlzás, mondjuk inkább azt, hogy a cukormázos családorát N64 kinalat a Conker különösebb lelkiismeret fordulás nélkül kiszította át a lenyűl filmes jenetek, a pszichedelikus állapotban kitált blódségek és a folyamatos káromkodás világába, ■■■■ kis sikerrel. A Conker vitatottan klasszikus, melynek íz panitja egy szerűen nem lehet kérdéses. Nem csak mint

platformjáték állja meg a helyét, hanem mint végleteit egyedi időkötő is: Conker és világja hihetetlen kreativitással szítja magába az aktuális kulturálát legfontosabb darabait, újratelmezve a Mátrix, ■■■■ Ryan közlegény megemlése és még tucatnyi más film kulcsjelenetét. De még hogy, a platform képességeit a végtelenségig kitölt Conker nagyon tartalmas, nagyon látványos és nagyon időtöltő – Xboxos remake ide vagy oda, ■■■■ eredeti a töltés-véglettségének köszönhetően még ennyi év távlatából is igazi kuriózum, amely érthetetlen módon nem akad sem hű követőre, sem a sikerét megfogaló imitátorra. Talán a videojátékok világa továbbra sem kész az érett de eszelen díldázásra, vagy Conkerből egy is elég? A válasz talán felütan van, ahogy ■■■■ is, hogy a Conker után mi lett a Rare-vel, de ez talán már egy másik történet. „Poood!”

## GRAND THEFT AUTO III

fejlesztő: Rockstar Games | kiadó: Rockstar Games  
platform: ps2, xbox, wii, 360 | megjelenés: 2003

Farradalom, innováció teljes megújulás: ami a Mario sorozatnak a Nintendo 64-es folytatás, ■■■■ a GTA szériának a harmadik rész volt. A szórakoztató, de a kritikusk körében messze nem elfogadott GTA sorozatok egy teljes konzolgeneráció keltett ahhoz, hogy magára találjon. Sikertől, nem is akárhogy, a GTAIII nem csak a teljes GTA familia legjobban sikerült utódja, de minden idők egyik legjobb játéka is. A sandbox játékok zsánerét tulajdonképpen kialakító harmadik rész nagyon nehéz feladat elé nézett, hiszen egy alapvetően izometrikus kamerával köré felépített rendszert kellett átírni a harmadik dimenzióba: hogyan sikerült neki? Tökéletesen, túlzás nélkül állítható, hogy korábbi kísérletezések ide vagy oda, a modern 3D-s játékok története a GTAIII-nál kezdődik, hiszen minden megvan benne, amit korábban sosem sikerült egy tért aló hozni: folyamatos,

változatos és dinamikus világ, kifogástalan kamerakezelés, tudatosan elre kellett városterv. A GTAIII minden szempontból megkerülhetetlen és kihagyhatatlan mérföldkő. Tudja ezt a Rockstar is, a GTAVI ugyan látványos de struktúráját és a missziókat (!) tekintve tulajdonképpen a harmadik rész remekeje HD felbontásban – ennél nagyobb dicsőrelet a GTAIII talán nem is kaphat. Mit hagyott hátra maga után? Első körben egy azóta sztárstátuszba lépő fejlesztőutód, egy dollármilliókat termelő és az álagjátékosok által a legismertebb franchise, no meg számtalan követő, elég csak a Mercenaries vagy a Saints Row szériára gondolni.

A Rockstar nagyon magasa emelte a léceit, talán túlságosan is: nem kizárt, hogy a GTA még több éven keresztül képtelen lesz akkórát ugrani előre innováció és új ötletek terén, mint tette azt 2001-ben.







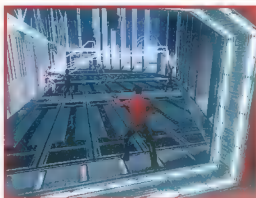
## STAR WARS: KNIGHTS OF THE OLD REPUBLIC

csatorna: bioscopio  
platform: xbox  
vezérlés: 2003. ősz  
fejlesztő: bioware

Volt egy kor, mikor még George Lucas szaval volt az Erő: amikor még nem barzolta az idegeket és a rajongók jóhiszeműségét a pénztárláló gépezetnek behódolt új trilógia, amikor még a Star Wars nem bejáratott márkanév, hanem legenda volt. Volt idős, amikor voltak jó játékapéldák is – a Knights of the Old Republic trilázs nélkül talán a legjobb. Pedig ismeretlen teret, s név és pár részlet stimmel, az időkeret azonban nem, az ötödik film előtt 4000 évvel játszódó történetben rejlik a lehetőségeket a BioWare mesterien aknázza ki, hiszen a relatív kötetlen környezet miatt újradolgozhatók a univerzumot, megmutatva azt, hogy milyen is volt a galaxis a síhek és a jedik horgáspálya előtt. A választ persze triviális, körülbelül ugyanolyan: a Knights of the Old Republic a morális kérdéseket a központban állítva mutatta be a sötétség erejét, az emberi gyarlóságot,

gonoszszógot és jószógot, a jedik és az Erő hatalmát. Ami a könyveknek nem sikerült, az a játéknak igen. A Knights képes volt olyan karaktereket létrehozni, akik feleltek az eredeti hősök szintjéhez: az emberegyüttől HK-47 minden idők talán legeredibb videójáték szereplője, aki humoros és végtelenül szarkasztikus beszédével még a legdrómaibb pillanatok is képesek volt némi nevetést csempészni.

A KotOR érdeme pontosan ez, egy ismerős univerzum megközelítése egy új aldalról olyan elemekkel megfogalmazva, melyek kibontásuk film vagy könyvek esetén nem lenne lehetséges. A Knights of the Old Republic nagyon messzire terjeszkedett és nagyon bátran tette azt: elbukhatott volna, de nem tette, az előző generáció legjobb szereplőjeként bizony még ma is megállja a helyét. Epp itt lenne a ideje újabb elméliről ebben a varázslatos korszakban!



## PRINCE OF PERSIA: THE SANDS OF TIME

csatorna: bioscopio  
platform: xbox  
vezérlés: 2003. ősz  
fejlesztő: ujamco

Ha nem működik, építsd újra: az Ubisoft 2003-as feltámadási vezető Prince of Persia az elv tökéletes átültetése a gyakorlatba, hiszen a kis francia kiadó a nagy ötletből inkább az alapokat kezdte újra, és nem egy már omladozó épületre húzott új vakolatot. A megkapott Prince of Persia franchise feltámadására senki sem számított, főleg nem ilyen formában: a Sands of Time pontosan az, ami a Mario sorozatnak a Nintendo 64-es rész volt. Maga a nagybetűs FORRADALOM, az új evolúciós lépcsőfok, a 3D-be való igazi átélés költéségek, kompromisszumok és negatívumok nélkül: a Sands of Time nem csak a franchise-t életre keltte, de egyben kijelölte az akciófilmekben bővelkedő platformok fejlődési irányát, ahol a harc ugyanolyan szerves része a játékmenetnek, mint a hatalmas mélységek átélése vagy az ártatlan masinák kiterítése. Abban pedig bízni, a persza mítoszvilágból bátran merítő varázslatos tájak minden sarka ha-

talmas veszélyt rejtve tiszította hercegniket a legkényesebb szívközből, gyakorlatilag méterenként az életre törve. Am Persia hercege jól vette az akadályt, az akrobatikus mozdulatokban bővelkedő mozgásképző, és a hihetetlenül sima animáció révén az Ezeregyéjszaka meséi elevenednek meg, visszacsatolva mindenkit a gyermekkori álom világába. No, persze nem minden dombon szerepelhet feltámadó utazó elhálók lénnyek, de egye fene: a Sands of Time belerakta, a nép szerette, az 576 Konzol pedig tiz ponttal jutalmazta.

Mit hagyott hátra a Sands of Time? Egy olyan mechanikát, amit lemásolni eddig nem sokan mertek (hiába, az idővisszatérés továbbra is kirozsum), és egy olyan tetszés, elegyet, melyet megismételni egyik folytatás sem tudott – a széria ismét megújulni készült ismét egy konzolgeneráció közepén, így érdekes lesz látni, hogy az Ubisoft ezúttal milyen irányba viszi tovább a folyamatosan fejlődő sagát!

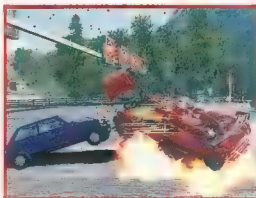
## BURNOUT 3: TAKEDOWN

csatorna: bioscopio  
platform: xbox  
vezérlés: 2003. ősz  
fejlesztő: ujamco

Az első kitaláló, a második továbbfejlesztette, a harmadik továbbfejlesztette: ha először nem sikerül, próbáld újra, ha másodszorra sem, próbáld felváltani más, aki harmadszorra már megcsinálja. A Criterion Games szerencsére nem tette, hanem összehozta maga. Mi? Minden idők talán legjobb ár-érték arányú játéka – nagyon elcsúszott frázis, nagyon sokszor le lett írva, de mind a mai napig nem lehet jobban körülírni a Burnoutot: oda a destruktívhoz, ina az egymásba olvadás kasznikhoz, a rescue-veropagva meghajló fémhez, az LSD hírel minél sebességérzethez, a kötetlen játékelményhez. Mert a Burnout 3 maga a nagybetűs ELMÉNY, a játék, amely tényleg csak szórakoztatni akar és nem tanítani, morális és politikai kérdéseket feszegetni, művészi lenni. A Burnout 3 is művészi, de egy egészen kifacsart értelmezésben: művészi az, ahogy az utakat róva préseléd neki a felhők, a forgalomnak vagy lényegében bárminek az

ellenfelet, minden piszkos trükköt bevetve azért, hogy elsőként szökjél át a célvonalra. A végtelenül tökéletesített formula itt és akkor nyerte el tökéletes, hibamentes formáját: megtalálta a közös hangot a rombolás, a versenyzés és a száguldos, egyetlen önállótegyben kristályosította ki a mixtúrát. A végeredmény magától beszél, a Burnout széria szubkult státuszából egyenesen a felső casual trónra repült (magával cipelve a fejlesztőjét), hogy egy konzolgenerációval később ismét forradalmi változásokkal bontakoljon a kirozsumok.

A Burnout azóta márkanév és egy komplett játékestílus meghatározója, amelyet sokan próbáltak már lemásolni, de a Criterion talán tudja, hogy mi a titkos összetevő, ami egybe tudja forrasztani a szélsőségeket, létrehozva egy olyan elegyet, amely bárhon és bármikor, akár a száradó alkalommal is ugyanolyan örömet okoz, mint az első találkozásakor.





## HALO 2

Platform: Microsoft Windows, Xbox  
 fejlesztő: Bungie | kiadó: Microsoft  
 megjelenés: 2004 | korhatár: 16

Második epizód, második nekifutás, két író, két pontszám: a HALO 2 minden szempontból maga a kettősség, az Xbox franchise-t elindító és máig életben tartó sorozat folytatása nem volt zökkenőmentes – sietni kellett. A Bungie és külső-közvetítő a Microsoft bevonatán megszületett a fejlesztést, mert a második HALO-nak ki kellett jönnie, hiszen az első nem bírt LIVE támogatással, a következő generáció pedig már ott toporgott a küszöbön. A HALO 2 pedig jött, látott és... és nem győzött teljesen. A jóval összetettelebb egyszemélyes kámpány számos bug és látnyos hibajelenség ostromozta, az események néha túlságosan beütköztek, a Jézus! "spórtasága" pedig komoly felhárdulást keltett. Am a HALO sosem a egyszemélyes kámpányról szól, legalábbis a leghűbb rajongótábor számára: a HALO a konzolos multiplayer feeling epicentruma, a másod-

dik rész pedig e tekintetben minden várakozást felülmúlva teljesítette a kvótát. A HALO 2 vezette be a playlist fogalmát, leegyszerűsítette a játékos igények kiszolgálását, a folyamatos online támogatást, mint alapvető szolgáltatást bevezetett, a tanulási bőlvetést, az újabb és újabb térképek kiadását és a community összefogását. A HALO 2 lehet ugyan, hogy a kámpány szempontjából nem annyira kidolgozott és fókuszált, mint a kor aktuális FPS-ek, de a multiplayer módja olyannyira megelőzte a korát, hogy helye van minden idők legjobb játéka között – meg persze az 576 Konzolra írt pontos listán.

Master Chief nem fejezte be még akkor a harcot, de minden eddigigé közelébe jutott az örökérvényességhez. Annál jobb dolog pedig nem sok van, főleg, ha egy egész platformot meghatározó franchise-ról és annak főhőséről van szó.

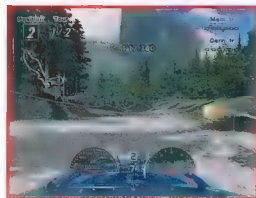
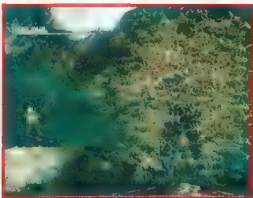
## METAL GEAR SOLID 3: SNAKE EATER

Platform: PlayStation 2, PlayStation 3, Xbox 360  
 fejlesztő: Konami | kiadó: Konami  
 megjelenés: 2004 | korhatár: 16

A Metal Gear Solid első része minden: a PlayStation generáció és a gép legjobbjai, a filmszerűség nyoladosának kiindulópontja, az interaktivitás és a teatrális élmény találkozása, egy ifjú titán pályájának csúcsa. Az MGS maga a tökéletesség – a tökéletességet felülmúlni lehetetlen, ám a Metal Gear Solid 3 nem csak megkísérelte, de több szempontból sikeresen meg is valósította. Az MGS bossai, helyszíne, története feledhetetlen – az MGS3 még annál is jobb. Soha előtte és soha utána nem lesz olyan összetett, érdekes, kérdésekben, emberseben bővelkedő saga, mint a Big Boss motivációját körülíró harmadik rész. Az MGS3 két síkon mozog: egyrészt ott van a sorozat számára ilyen formában teljesen idegen terep és a túlélés, az élelemzés, a környezeti megismerése, a sebesülések kezelése, az eddigi játékmotort továbbgondolása, a hihetetlenül ötletes és innovatív ál-

corendszer. De ott van a másik sík is, a karakterek világa: a tízenkét óra alatt újra és újra megépődő, megdöbbenés, felnevelés, vagy épp elsőrad magad, mert az MGS3 minden másodpercben képes megjelenni. Hal egy jól elcsúszott utalással, hal egy jóval, hal a játéktörténelem legdrágább pillanatával. Részletül a játéka gyönyörű, gyakorlatilag lemoszik a képernyőről, parádésan megrendezett átvétel videó révén még ma is megállja a helyét. Lehet ugyan, hogy a bossok nem olyan egyediek és újítók, mind az MGS legendás onihói, de az MGS3 minden szempontból több mérföldes előrelépés egy olyan lezárás fele, melyet megkönyözni gyakorlatilag lehetetlen.

Ez a legszebb szimfónia, a makulátlan kompozíció, ami mindig a megfelelő időben adagolja a megfelelő érzéseket. Nincs tökéletes játék, de ha valami, hát a MGS3 nagyon közel áll hozzá.



## GRAN TURISMO 4

Platform: PlayStation 2, PlayStation 3, Xbox 360  
 fejlesztő: Polyphony Digital | kiadó: Sony  
 megjelenés: 2005 | korhatár: 16

Közelítünk az összehajlás végéhez és önkéntelenül is sikerül az animálás, ám ez esetben nincs mit tenni. Az FF7 a JRG-k, a HALO 2 a konzolos multiplayer FPS-ek, a Gran Turismo 4 pedig a konzolos autószerkezők műfajának meghatározója. Igen, a negyedik rész, jó előre leszögezve, hogy ugyan az első három is gondolkodás nélkül az élből értesíti, de a negyedik alkalomra áll össze minden, valahogy úgy, mint a Burnout esetében. A GT4 különösen érdekes, hiszen a sorozat történetében az volt az első epizód, amely maximális pontszámot zsebelt be az 576 Konzolban. Meglepő? A játékok ismerv egyáltalán nem, a GT4 olyannyira összetett és tartalmas, hogy ha a Polyphony Digital a kiadás után befejezte volna a játékgyártást, akkor sem lenne szükség folytatásra vagy fejlesztésre. Tökéletes lenne a GT4? Messze nem, hiszen a fizi-

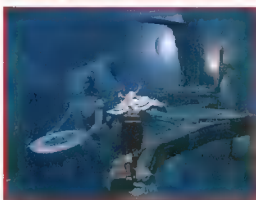
kai szimulációnak határa még több évtizedig nem nagyon lesz, az autózás minden paraméterét digitalizálni szisztematikusan, de a GT4 ettől függetlenül utasít maga mögé minden, amit az eddigi konzolgenerációk képesek voltak felmutatni a színpadon. Ugyan hány olyan autós játék van még, amely fel tud mutatni 80 gyártót 700 autót, 51 pályával, 212 oldalsó vezetési tartományt, és egy olyan fokmóddal, amelyen át az egyes autómódok és a létező mások közötti különbség gyakorlatilag megszűnik létezni, ahol a telemetria nem látványelem többé, hanem fontos és működő szerves része a játékmotornak?

A Gran Turismo széria az alfa és az omega, az autózás és az érdeklődő ki-szolgálásának legjobb eszköze, a hangszínpad, amelyen át teljes valójukban bűbűnnek fel az ótként szimfóniát.



```
bjl5215: ssh-srtda.morion: ~$ cat /etc/passwd | grep root
platform: ps2 | kernel: one, 2005 | ipsec: one, day
```

A God of War gyakorlatilag a semmiből jött és azonnal trónt követelt magának, hozzáteszt joggal: az 576 Konzol tíz pontos értékelésének kiostása egy másodperc kétellyel sem jrt, hiszen ilyen minőségű játék nagyon ritkán akad, főleg egy viszonylag ennyire ismeretlen csapatól. Ami addig = Devil May Cry volt az onnantól = God of War: a hack'n slash kvintesszenciája.

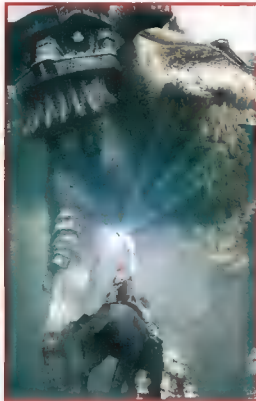


## platform: ppc, architecture: ebc, 2000 / opusnum: 300 T

Magyarázva vándor lovagot a nagy semmi közepén: körülötte őrségi hegyek, alatta – nyereg és ló, egyetlen barátja. A vándor még sincs egyedül, vele van szemé, a lány, aki ellátta az elképzelt nem tudó – na lány, aki nélkülözött az élekt sorá-ban. Am a vándor nem adja fel, az életet meg-fesszük küzd, harcol az arát az élekt is ad-ja ha le – de inkább elvesz. Koszosok-ki, hatalmas lenyélés, aki lobajukit a fejük többjén hatalmasabban, mint a leg-nyobb palota, amit eddig életében lát-t. Minden képzeltet felülmúló mon-strum, aki az egyetlen szót jelentik a ha-zszenbeközösében: a vándor mellett a lány, aki ellátta az elképzelt nem tudó-közösében. Sírrel: sokan és sok jéték-rol mondták már hogy igaz, ez művészet, az a fogalmai – ICO? legeszenem semmi sem képzeltet meg annyira, mint a Shadow of the Colossus. A jéték, ahol nincse-

nek ellentétiek, nincsenek más emberek, nincsenek hosszú dialógusok és értelmesen üresjáratok, csak csok a magányos hős, a kies világ és a gigási ellentét van. A Csollós ráadásul se nem kaland, se nem szerep... ■ **■** nem akciókötés: gyakorlatilag berserkorlatlan stílusú, épp olyan bátran merít ■ felsorolakkól, mint a logikai játékokból. Am a legnagyobb érdeme nem ez, hanem az a megfigyelés és szavakkal leíratatlan találat, amely a Team 10 zsenialitását adja: a misztikum és ■ meleg érzelmi csigyegeze, az, melyet megfogni és olvasni másnak eddig nem sikerült.

Minden platformnak kellene egy Team ICO, minden gépnek kellene egy olyan koronaékszer, mint a Shadow of the Colossus: akciójátékból van épp elég, művészetből viszont szinte semmi. A változás elkezdődött: most már csak meg kell találni a közös hangot a közönséggel.



```
platform: ps2, xbox | kmod: ata_piix, ata_sata
```

hogy gort egy egy autós játszóka specializálódott fejlesztéscsapat olyan belső nézetet lövöldet, amely alapjaiban értelmezi úgy a fegyverszámológépet mint a Pontan szig. így: BLAND-RE senki sem számított, senki sem gondolta volna, hogy a Criterium tud még új mutatót az unalomig ismétlődő szimulációk szellemi továbbépítésére, az igazi fegyverpontra, a kaliberekkel, alommal és teli tárokkal áldozó militarista egységnek legveszesebb aloma. Pedig első blikkre egyáltalán nem emlékezik ki a közművel: történeti, mint olyan tulajdonképpen nincs, a pályadesign lineáris, a helyszínek közötti világ pedig olyan egyszerű, hogy még a legmagasabb szintűek is viszonylag hamar megszokták, ami fél másodperc alatt elhathatott kúszóvonal duzzadt: a tökéletes fegyverszámoló. A tá-

ték, ahol minden egyes golyónak ereje van, ahol a fedezék mindig ellátandó védelmet, ahol a detektoráció létezésére létező erő és nem csak látványelem.

BLACK elterelésre szakkal leírható, ez pontosan olyan élmény, amit csak első kézből meg tapasztalható élményt és az ember.

A látvány, az erőteljes és hangrendszer feladatok legvégig kiegészítő hangfeladatok együttese maga az audiovizuális csúcspont. Túlzás lenne az állítást, hogy "BLACK a látéző legjobb Páris, Tóváros, nagyváros távol állt, ott, aminek dinamikája miatt a stílus egyenesen korábbi képviselője sem jutott olyan közel az igazán legveszélyes túzáró feladatok eléréséhez.

Ennél nagyobb érdem talán nem juthat a BLACK-nek: ha van játék, amit egyszerűen folytatni KELL, akkor az mindenképp a Criterion shootere.



# Szófő a Robot

## BOTRÁNYHÖSÖK

Az 576 Konzal ellenzi a bulvársajtó által képviselt stílust és irányvonalat. Hányunk-veünk, lóle, ki, és meg. Együnk nem süllyedne odáig, hogy „kis színes” feature cikket írjon a grízlevesi ebédelő Jorden Macnerről, de vannak olyan események, amik – bár nem köztudott – a játék-készítéshez – az iparban tevékenykedők mókás / szomorús / érdekes életréte adnak betekintést. És ez a nézőpont néha érdekes. A zseni tévedhet, a római pápa belefuthat egy hasme-nésbe, a bolkaifanell küszködő lovakról már nem is beszél-ve – ezekről a szabályozási kivételről lesz most szó. Bár a Szófő Rovat hagyományosan felhasználói programokhoz, illetve játékokhoz kapcsolódik, és elismerem, hogy a ma len-ta-sabb, mint az alkotó, megengedek magamnak néhány, cég-működési anomáliákról bejegyzett apróságot is.

Feladom – ezzel a koncepcióval farszót, eredménytelen ma-sokodás minden egyes sz. Tessék tudomásul venni, hogy vide-ójáték-tematikával beelőtt Popbitch hírrelve következik, nyom-tatásban. Levélközzük amúgy a létező erkölcsinkeit, görbi-tünk a gerincen, és locsajtsunk a szafat. Úgyis tudjuk, hogy re-megre lapitós a tányér előtt, tunklósra kész kenyérbélel.

A GTA-s Hot Coffee sztori lerágott csont – már minden más tagozatos megnézte a republikánus szenátorok nyolcakötös hűrgésének feszültségkeltő alanyát, azt a bizonyos Botrányos Jelenetet. Kevésbé ismert „kis színes” azonban a Sim Copter egyet, névtelenül beáradó burkolósz programozójának a története, aki a esélyegyenlőség nevében lopva a játéka kódolat ho-moszexuális ottlétéről – egy random függvény formájában. Amikor a akcióvalódott, a pálya bizonyos pontjain csúszós férfiak jelennek meg... lett is beléle hét országra szóló hisztéria. A megjelent példányokat visszahívták, a második kiadás utárra kerülése után pedig a coder is hasonló sorsra jutott. Arról már nem szó a fáma, hogy a liffig eljutott-e, vagy a csuvsát abla-con keresztül repült ki a negyvenhármadikról.

Ron Millar dolgai jól alakultak. A Blizzard vezető designe-rként olyan játékokba ültette bele az orrát, mint a patinás nevű Warcraft első két része, vagy a hasonló kultuszústú kivívó Di-ablo. A cég közelkét RTS játéka, a StarCraftnak a o ringo-gatta a bölcsőjét, ám a hűségese családapa karakterén hirtelen eluralkodott a kicsipogó férfiember árdíkjú visszavezethető ösztönfény-mivolta. Hóna elő csapta a monitort és átvonalt az Activisionhoz – elmondása szerint totálisan elragadtatta a cég készülő, Dark Reign címre keresztelt játéka.

Több, mint tíz év távlatából tudjuk a sztorit. A StarCraft hiszt-éria, világsiker, koreai multiplayer-világbanjáróság anyanyelvi, a mai napig közzétett cím. A Dark Reign Távolsági emléke-imből csak az állnak fel, hogy milyen választékosággal ko-runkodtam már boldog ifjúkoromban is, amikor a InstallShi-eld Wizard nyolcvanöt százalékos készültségi fázisánál ráko-nyólkáltem a Cancel gombot aktiváló Space-re. Ja, akkor még csak négyszeres sebességgel volt a CD drive. A játék maga? A főmenüre sem emlékszem.

Tanulság? Bármilyen izgalmas egy-egy elhaladó mini-szoknya, azért mégis jobb kitartani a asszony mellett jó-dolgozóban.

### BEKÖ-

A hetvenes években, Nolan Bushnell regnálásának végén az Atari kész katasztrófa volt. A futószalagon gyártott játékokat valakinek el is kellett készítenie, ez pedig munkaerőt igényelt. A toborzónál a HR-es kollégák valószínűleg felütötték az aghyalól és/vagy a delirium tremens közt, ugyanis a céget ké-tes alakok borították el. Egyes playtájk szerint a Atari szék-házának közelében már az utcán is érezni lehetett a fűszagot, a folyosókon pedig szabályos marihuána-kód gomolygott, amiből időnként kibontakozott egy-egy végigtáncoló hippy vagy hínárhajú rocker, szolidan a fül mögé tűzött jaitallt. Ez volt az Atari akkoriban – Nolan Bushnell, a guru pedig sürgősen szeretett volna megszabadulni az összeomlósi ké-szülő károtyavorból.

A leginkább kompetens vesének a Warner Communications mutatkozott. Bushnell szerette volna, ha a cég partiképesnek tünik a szemükben, így hát toborzásba fogott – dekoratívabb arakat keresett, mint azok, akik éppen a cég szétlöpésével voltak elfoglalva. A készülődésnek rendesen keresztet tette, egy megtelepítészerű telefonhívás, ami a Warner egyik promin-entől érkezett. Bushnell valószínűleg akkor koposzkodott meg, amikor a vonal túlsó végén meghallotta az „úgyis felétek já-nunk, beugranánk körülnézni” szavakat.

Gület tört ki – az aznapi szűköszeleten követően a spanglik a kukában/vécészámban kötöttek ki, az alkalmazottak pedig kibelezett arcú kabintek belsajába hűzódott, és ott is dek-olkolt vagy negyvenöt percig, amíg a Warner főnökhöz kör-bejárták a céget. A beszámolóik szerint semmi nem tört fel ne-ki – olyannyira, hogy Bushnell 28 millió dollárért adott túl a vállalatot.

### UTÓSZÓ

Minden kezdet nehéz – Peter Molyneux designer-isten útja sem volt kivétel az Olimposzra. Kevésen máll, hogy báor-



talán első léptei után nem torpant meg végleg. A bukásan ala-pesebben nem rhág a jóérsézi ember, de Molyneux azóta prezentált életművét ismerve most már lehet, nyugodtan, teli to-roból – mert a a bizonyos storiport nagyon vicces volt. Petert teljesen elbűvölte, hogy a nyolcvanas években milyen könnyen lehetett üzleti sikert aratni egy-egy contritivitív video-játékkal. Akkoriban hivatott egy játékot Space Blob Attacks Mars-nak is, és elkaptak belőle ötvenmillió példányt! – meséli.

A várható-profilát meggrészeölve elkészítette a The Enterpre-ner című játékát – mezei szöveg-alapú gazdasági szimuláció volt egy kezdő vállalkozásról. (Ezt nevezik Bnirónak.) Több száz másolatot készített egy Tandy deken, kasztlára, és dör-zölle a tenyerét, miközben kifizette a reklámfelületet egy ma-gazinban:

„Meg voltam győződve róla, hogy tönkaszám fog majd a já-ték. Feltem, hogy a megrendelések nem férnek majd el a pos-taládamban. Szóval... nem, ez nem vicc, tényleg... szóval vá-sároltam egy nagyobb postaládát.”





# SIM COPTER

FLY MISSIONS IN THE METROPOLIS



Rövidre zárva: elérték. A játékból két teljes példányt fogytok összesen. Aból is csak az egyiket kellett postára adnia; a másikat ■ anyja vette meg.

A Dark Seed valószínűleg kevesek számára ismerős – hiba. Fantaszikusan stílusos, H. R. Giger által inspirált aprólekos pixelgrafika, nyomasztó, mégis magába szippantó történet és gyomorlifteztető hangulat voltak a fő jellemzői.

A történet főszereplője, Mike Dawson a vezető designerrel kapta a névt – az efféle egoizmus megbocsátható, viszont ha figyelembe vesszük, hogy a játék protagonistája a sztori kezdetén egy alien-implantátumot kap az agyába, nem beszélve a rémálmairól, máris másképpen fest a teljes történet. Az ugyanis úgy alakult, hogy Dawson a fejlesztéssel töltött idő után szantorlumban vonult, ugyanis idegösszeomlást kapott a játéktól...

Még egyszer, lassabban: a virtuális térbe helyezett avatarunk történetének alakítása közben mi magunk is szép lassan bekatlanunk. „Projekció” – jegyezi a diagnózist Freud, miközben Cronenberg csorgó nyálal, kapkodva jegyzetel ■ forgatókönyvíróz.

(Megjegyezném, hogy a történetnek urbanlegendázomata van. Nem tudom eldönteni: az, hogy Dawson később két könyvet is írt – *Kezdő C++ programozás*, illetve *Python programozás abszolút kezdőknek* címmel –, valamint az, hogy a Stanford Egyetemen oktat játékdizájn, a fentiek cáfolatának vagy megerősítésének számít?)



(Csúnya dolog melankolikus-érthetőség történettel befejezni heti bulvárvanunkat, de hát a moosmédia világa ■ csak celebkarnevalokból és főzőcskeműsorokból áll, ott van mindjárt a Király, ■ Kakos és ■ Kilenmillis szívfacsarója, ugye, évekre elegendő tartóanyagot szolgáltatott ■ kertvégi potnyáshoz. Naé.)

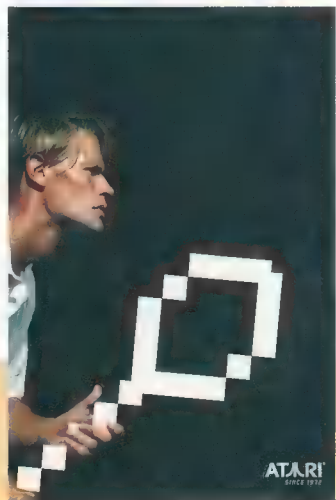
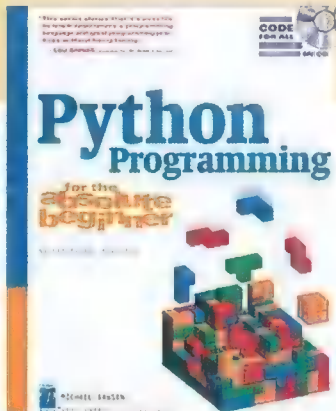
Bill Carris az Atari alkalmazottja volt. Barátságos, keményen dolgozó, eszes és közvetlen srácnak ismert mindenki. Az ügyfélszolgálaton kezdett, de az igazgatótanács ülésén hamar kirúgt a vezérnök panaszára felvetett megoldási javaslatával, éles eszével és humorérzékével. Az ügyvezető igazgató, Roy Kassor megkedvelte ■ srácát, és bizalmas szavazott neki egy magasabb pozícióban; Bill több speciális feladaton is dolgozott, amiket probléma nélkül látott el.

Amikor az Atari összeomlott, a legtöbb vezető még tudott kaspakodni, el tudott helyezkedni; Bill nem volt ilyen szerencsés. Mivel nem volt fősikolai diplomája, mindenhol falakba ütközött – az, hogy ügyvezetői pozícióban sikerrel boldogult a videó-játék-világ októri Mekkájában, ■ halotta még a munkátalakat. Hónapokon át kilincsel, de még egy alacsonyabb állást sem tudott kismíni egy technikai vállalatnál. A sikertelenségére éles fegyverrel végrehajtott öngyilkossága tett pontot.

Nincs mit hozzátenni. Némi Jerry Springer-moralizálást csapnék a végére: ha mindez harminc évvel később történik, talán másként alakulnak a dolgok. Nem, a tehetség önmagában nem számít értéknek ma sem, de ha az Atari alkalmazza Eric Cartman tanácsadódnak, és a vezetőség végignézi South Park című oktatófilmjének 902-es epizódját, talán nem egy csődbe ment drogtanya lett volna ■ videójáték-legendából.

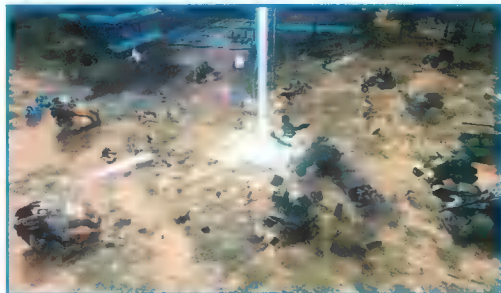
Vigyázzanak magukra és egymásra!

Tyler  
hc.one@freemail.hu



# hírek+

MEGJELENÉS ELŐTT



Halo Wars (Xbox 360)

Microsoft / Ensemble Studios

2009. tavasz

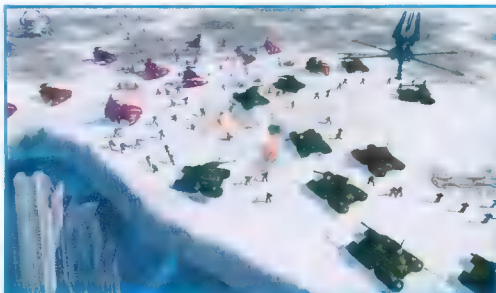


Talán kevesen tudják, hogy minden idők egyik legjobb és legkisebb szűz szeméremkőjének indult, amit aztán 11 év után először külső nézetű akciójátékká, majd végül belső nézetűvé váltott. A képzavart talán az okozhatja, hogy 1999-ben nyilvánosságra hozott programot még Macintosh és Windows platformokra fejlesztő Bungie stratégiai játékként indította útjára gyermeküket, ami később a Microsoft felvásárlásának köszönhetően vált belső nézetűvé, és nem utolsósorban Xbox nyitóművé. A siker tagadhatatlan volt (és bár ugyan ez nem kis részben köszönhető a Microsoft marketinggépezetének sem), de maga a tény, hogy a játék jó volt elegendőnek bizonyult ahhoz, hogy a három évig megjelent epizód több mint 20 millió példányban találjon gazdára. Ilyen mutatók mellett nem véletlen, hogy a Microsoft megpróbálja kihozni a franchise-ban rejlő további lehetőségeket is, így máris további fejlesztés alatt álló Halo címekről érkeznek híradások, amikben többek között közreműködik a Gyűrűk Ura mozifilmmel híressé vált Peter Jackson, vagy Ryan Payton – akit frissen sikerült elcsipőzniük a Kojima Productions-tól. Az Ensemble Studios segítségével a Halo Wars pedig visszatér a gyökerekhez, vagyis minden porciájában az RTS stílus hímeit próbálja meg öregíteni majd. A sors útjai ugyan lehet hogy valóban kifürkészhetetlenek, de úgy tűnik mégis csak visszafoghat valamit az életnek a további lehetőségek útján.

A Halo Wars tehát minden elemében stratégiai játék lesz. Mint ilyen pedig nem kis terhet helyez a fejlesztők vállára – már csak az irányítás végett is... A fiúk a két évvel ezelőtti bejelentést megelőzően már fél évet csak az irányítás kísérletezésével foglalkoztak, így tényleg elmondható hogy minden

készen áll ahhoz, hogy egy megfelelően irányítható konzolos stratégia szülessen. Ezután jött a történet megalkotása, ami nem könnyű, hanem előzménye lesz a sorozatnak (egyesen Graeme Devine találták, aki még az ősidők béli 7th Guest és 11th Hour nevű műremekek megalkotója volt). Végül pedig a játékok és egységek kialakítása került tényleg a Halo univerzum meglévő és ismert jellegzetességei mellé újak is felkínáltak, és elmondhatjuk, hogy nagyjukra összedől a game maga is. Nagy vonalakban a játék irányításáról, az a játék jellegéről. Ez valóban stratégiai praxi lesz, izomtechnikai, 45 fokban döntött kötésszöggel, bázisépítéssel, egységgyártással, és harcra. Maga a kameramozgás a barokk korral történik, de a digitális pad gombjainak hamar visszazugorhatok bizonyos pontokra (a bázisra, vagy fontosabb egységekhez) scrollozás nélkül is. Az egységválasztás az a gombbal megy (egy squad kijelölése, minden squad kijelölése a képernyőn, vagy nyomva tartva a választott squadok kijelölése). Az a mozgásparancs, és a támadás kiadása, az Y pedig a helyi menüváltás. Mint látható, nagyjából 3 gombbal valóban lefedték a teljes országot, kézzel és a jel beállítások kezelési rendszert alkotva. A végleges változat 1.5 pályán, az UNSC kampány mellett Covenant irányítható egységeket is fog, élvezeti című címmel, a narrációval, kooperatív missziókkal, és persze online multiplayer móddal. A zene alkotását az Ensemble belső hangfelvételének, Stephen Rippey-nek köszönhetjük, aki megpróbált hű maradni a Halo atmoszférának, és egyedi hangvilágot hozott. A közel 40 zeneszámmal dallamot Prágában vették fel. Szomorú tény, hogy a 13 éve a szakma élvonalába tartozó Ensemble Studios, akik többek között olyan klasszikusokkal örvendeztették meg a játékosokat mint az Age of Empires sorozat, most mégis bezárnak kényszerűen irodák. Mint 100%-os Microsoft tulajdon, a cég nem kívánta tovább lenni a borsos árú mestermunkákat, így talán munkájuk lesz a Halo Wars. A prezentáció alapján várjuk, mert még sosem láttunk stratégiai játékok ilyen részletező, effektorgiával élvezni.

Bogó Péter







Heavy 11.03 (PS3)

Sony / Quantic Dream

2009.

[illegible]

Emócionális, lenyűgöző, hatékony, misztikus gyűlölködő, feszültségű, átváltozó, igazságot iróniával megdöcölő és komplex kapcsolati rendszerrel, mely új kísérleteket hozhat be a videojátékok piacára és nem személedokként hanem az események valódi irányítóval és alakítóval bízza meg a játékos. Egy melancolikus, drámai thriller-vonalat kell elképzelni, mintha egy igazolós főnök, vagy TV sorozat nézőnk: szakado és, ködös utazás, amerikai stílusú kényszerű rész – mindezt elképzelhetetlenül részletesen kidolgozva. Az ide, a mai korszakot alkotóidat – mint például a *Blade Runner* és a *Blade Runner 2049* – a *Blade Runner* és a *Blade Runner 2049* közli Madson, a riportertény karaktérrel keresztelt demonstrációk a Fahrenheit és az Oykon: The Namad Soul fejlesztői a játék erősségei, és különleges motívumai.

A brutális gyerekgyilkosság ügyében nyomozó hőső a szakadó esőtől csuromvizesen érkezik a gyanúsított házához, sokat sejtető, atmoszferikusan halk zongoradallam kíséretében. Már az első

[illegible]

Bagó Péter





## Wolfenstein (PS3, X360)

Activision / Raven Software

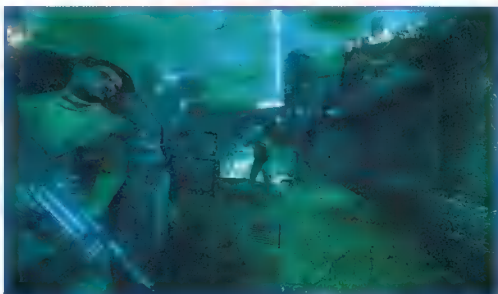
2009

Napjaink sztárzsinére a szimulátorokat, kalandjátékokat, és szerepjátékokat készítő kizáróan már csak mennyiségi felányítást tekintve is messze felülmúló FPS. A gombamód szaporodó, saját szemüvegű játékosok lövöldözés játékok lassan számszerűsítésben lépik el életüket. Ekkor a presztíz ellenében nem csak hősiesség kell mutatkozniuk, és felvenni a harcot a számítógépes ellenféllel szembe, csavaros történettel bíró, extrém specifikációkkal rendelkező, vagy éppen egy teljesen új típusú levelezésre alkalmas mesztársítás biztosító fejlesztések sokaságában, de mindehhez a hűvös elhagyatott, vastagságú pántház és megjelölésnek sok szabaddíjára is szükségünk lesz. Nem is nagyon tudnánk drága perceiteket egy újabb érdeklődésen túloldala beharangozójával, ha a Wolfensteinről lenne szó, amely előző tulajdonképpen 16 évvel ezelőtt megteremtette, és ezáltal egy csapásra népszerűvé is avasította a First Person Shooter fogalmát. A Wolfenstein sorozat (melynek eredete egészen a Muse Software által 1981-ben elkészített Castle Wolfensteinig nyúlik vissza) központi témája a második világháborúra fókuszál, azon belül is a német oldal egyfajta ellenpropagandájának igyekszik szórakoztató kilakoztatást nyújtani (és bár a Return to Castle Wolfenstein képeiben 7 éve már tiszteletet tette a sorozat az előző konzolgeneráción, jövőre azonban egy egyenes ági, teljes értékű folytatása éreztetik a jelenlegi konzolpark gépeire is). A Wolfenstein aduáza, és a szabványos erők titkos superkém és fegyverek, a már jól bevált William „B.J.” Blazkowicz. Ő lesz az, aki felfigyel az utolsó kapu a nők elnyomására, így is gyűnyjait magunkra öltve a mi feladatunkká válik, hogy leseperjük őket a térképről, bábozós, világtérítő elhelyezéssel egyetemben.

A történet szerint tehát javában dől a második világháború, a Harmadik Birodalom nyughatatlan náci okukra, a Thule Society pedig egy minden képzeltet felülmúló energiatörzs nyomaitra bukkan. A Black Sun kódneven emlegetett fejlesztésnek látszó, a németek a legvadász tudományos fantasztikus regényeket a megszállottak fegyverkezési-lehetőségének köszönhetően igazán rendhagyó eszközökkel fognak szembeállítani ellenünk. És ha mindez még nem lenne elég, a Black Sun erejének köszönhetően egy dimenziókönnyű keresztül a The Veil nevű párhuzamos világ síkjára a felfedezésre vár (ez egy amolyan álmvilág, mely köztér, szellemidimenzióként borul a már megismert pályarészekre). Isenadt a képzeletbeli városban azonban nem csak ellendállókra, hanem szövetségeseinkre is számíthatunk: az amúgy valós eseményeken alapuló Kreisau Circle csoport tagjai vállaltak fognak harcolni velünk a csatamezőkön. A hagyományos füzereji fegyvereken kívül számos kincset és erejét is feltehetünk majd a külső és belső terek közötti elrejtett ajtóknak, de a sikok közötti közönségesen közönségesen szuperképességekkel is felvértezhetünk. Így például képesek lehetünk helyorisítani reakcióidőket, meg látni az ellenfelek különösen gyenge pontjait, és elrejtett ajtókat pillanatok alatt meg egy csapásra.

A hagyományosan erős egyezményes sztori mellett természetesen külön hangsúlyt helyeztek a többjátékos módra is. Ahogyan Todd Hollenhead a játék jogait birtokló a Software leje is fogalmazott: egy csapatközpontú, objektív alapú, erős multiplayer rész várható a játéktól (többjátékos módzat), melynek készítését egy teljesen különálló csapat, az Endurant Studios gondjaira bízta. Az alapjáték mögött duruzsáló a Tech 4 motor pedig egy erősen átalakított és a kor követelményeinek megfelelő látványvilágot közvetítő, amúgy is a Doom 3 alapjait tartalmazó csomag. De mint azt a képrek pillantva is érezhetjük: igen atmoszferikus és látványvilágot teremtettek a Raven bosszorkönyvtárában, és mi eddigigébe látni információk alapján pörgős, látványos, és hangulatos lövöldözésre számíthatunk a jövő évi megjelenés folyamán.

Bogár Péter







# Afro Samurai (PS3, X360)

Atari / Namco Bandai Games

2009.

Megkapó, erősökön ábrázolásával, szívbemarkoló történetével, és sztárszinkronjával (többek között Samuel L. Jackson, Kelly Hu, valamint Ron Perlman tolmácsolásában) egy csapásra belepompogott az amerikai közhatóságok a tavalyi év egyik legnagyobb meglepetése, az Afro Samurai. A Takashi Okazaki magánkiadású mangája alapján készült 5 részes anime sorozat fel dolgozó az Egyesült Államok mellett világhódító útjára indult Anglia, Japán és Ausztrália tévéképernyő előtt is. A részenként egymillió dolláros bekerülési költséggel bíró alkotás 11 epizódot gyártó GONZO cég legdrágábbik sorozatává lépett elő egyben. A történet középpontjában egy afro-amerikai samurajköllyök, Afro áll, aki belekeveredik a világ két legnagyobb harcosának gyötrelmes küzdelmébe. Szerencsétlenségére az egyik résztvevő (az első számú számú) tulajdon édesapja, így kénytelen végignézni, ahogy a világ második számú harcosa, Justice, lemezárálja őt... A cél tehát adott: fejlődni és a fater nyomdokaitól lépve mestersamurajj válni. A bosszú itálta út végkimenetele ugyan nem lehet kétséges, de mire Afro elér a céljához, számos kalandot és megpróbáltatást él át, nem kevés paradicsomlével és szellemi útvalóval... Bár ugyan a történetnek további kivetülése is várható a jövő év elején érkező folytatás képében, mostani értekezésünk tárgya, a Namco Bandai belső fejlesztési akciójátéka még az első évad eseményein alapul.

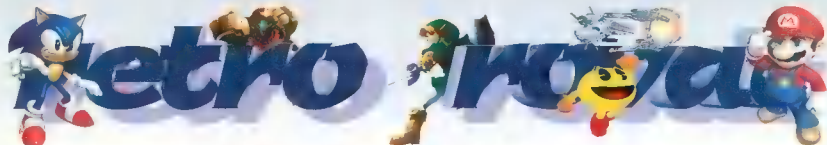
A látványvilág már a sorozatban is szemel szúrban extravagáns és stílusos – mondjuk ki: badass – ezt kapjuk vissza a PlayStation 3, avagy az Xbox 360 előtt ülve is: kompletten beboron goltató háromdimenziós külső és belső terek képében. A leginkább az ázsiai kultúrából merítő vidéken kóborolva egyaránt találkozhatsz kies széppéppel, keskeny ösvények övezte hógóvól,

szívet melengelő oázissal és vízeséssel, vagy hófede sziklás tájjal. A természet lágy ölet felváltó városi részekhez érvén pedig akár belülről, akár belülről is birkóba vehetjük az emeletes épületeket. A sorozat megátalatos helyszínein kívül visszaköszönnék a szintén elengedhetetlen neme zetek is, így a buktatóndulók aprításán kívül nagyobb csatákra is számíthatunk kell. Az izometrikus nézelet használó akciójátékban (mert hogy ha még nem derült volna ki: az Afro Samurai leginkább egy Devil May Cry és Ninja Gaiden hasonmásként aposztrofálható) a konstansul hektoliterszámra hőmpölygő vér mellett vad gombkombinációk pötyögésére is lehetőségünk nyílik. Akár csak a sorozat, a digitális kivételése sem szívódajos, ha oldakról van szó: míg ellentel leink különböző mechanikus fegyverekkel, íjvesszőkkel és buzogányokkal támadnak ránk, nekünk apánk örökségén, egy kitűnően élezzett samurajkardán kívül nem sokunk van. Csupán reflexünk és ügyességünk, de az irányítási rendszer igyekszik a segítségünkre lenni, és nem csak dinamikus, de villámgyors kombinációszerrel is támogatja a játékos (az időt lassítva, az ellenfelet gyenge pontjaira fókuszálva hamar megtérhetjük őket – néha szó szerint is...), a kamerabedlítésok is igyekeznek filmszerűen maradni (vibráló, néha osztott képernyős akciókat mutatván).

A vizuális kényeztetés mellé zenei betétek is dukálnak, méghozzá nem is akármilyenek, hiszen a Wu Tang Clan kiválósága, RZA biztosítja az ütömes, rapogós dallamokat. A hip-hop kultúra erőteljes hatása nem csak a felcsendülő akkordokban mutatkozik meg, hanem szervesen illeszkedik a játékmotívok is: a zenei alafestések összefüggésben állnak ugyanis az akció intenzitásával, így teljesen atmoszferikus élményt kaphatunk a kaszabolások közepette. A játék kompány alapú, tehát elsősorban az egymasmelyes küldetelt preferálja, és jelenlegi információink szerint nem támogatja a többjátékos lehetőségeket. A képre pillantva talán tisztán látszik, hogy egy veszedelmesen szép, és beleváló akciójátékkal állunk szemben, melyet a sorozat is merete nélkül is bátran ajánlhatunk minden kalandvágyó konzallulajdonos figyelmébe!

Bárgó Péter





# FAKULTATÍV TÖRTÉNELEM, AVAGY AZ ELVESZETT EREKLYÉK

Tyler



## Alone in the Dark - The New Nightmare

3D! Történelmi játék

Ugye, hogy morogtam már a handheld horrorjátékok pusztá léte miatt? Persze. Utóljára talán a Dementium: The Ward kapcsán említettem meg, hogy ez a stílus (szó szerint) kézközlapon eleve halálra ítélt próbálkozás – az immersion kérésbeesetten igyekszik elkopni, majd bármilyen környezeti hatás bekövetkezése esetén szertefoszlik, és tisztán kerül szíve: csak játszó, és ez nem féltételek. Az Alone in the Dark színes, harozható porfja ugyanettől szenved, de az előbbieket emeld négyzetre. Tudod te is, hogy miért. Szuggereálom: nincs backlight. Egy handheld játékról beszélünk, egy olyan platformon, ami kizárólag napfényben mutat élvezhető képet – (nem annyira) régi szép idők „ki a szabadba?” reklámai, hal vagyok! Pont itt vannak, és mutatók, hogy a jelenleg mi okoz – a durvuló, 8 bites hangok – kellenek féltet, a park padján ücsörgő, bús alakokhoz dől, vagy villanylámpa fényénél kuporgó játékos

pedig egy egyszerű, akcióelemekkel megspékelt kalandjáték feladványait próbálja kibogozni.

Hogy mégis említésre méltó darabról beszélhetünk, az a technikai kivételének köszönhető: a New Nightmare megvalósítja a kis tarcá processzorát. A renderelő háttérben ezen a platformon a plafonszintet kaparja, és mutatók: itt a vége, több nem fér bele. A karakter pszeudo-3D-s mivolta viszonylag jól ábrázolt, bár csakis a gépen számláltak minőségének – vagy mondjam úgy, hogy a szétfolyó sprite-ok láványa és a darabos animáció egyedül ennek a konzolnak megbocsátható. A harcrendszer láványaon elkülönül a „kaland” részről, ilyenkor izomterikus nézetben pulgathatjuk le a néhány puszallal ábrázolt támadó ellenfeleket.

Fogjuk rá, hogy ennyi fért bele – azonban „ennyi” pofátlan, alig másfél órá s elteltemet is jelent. Sebaj, át dallár jutányos ár egy techdemóért.



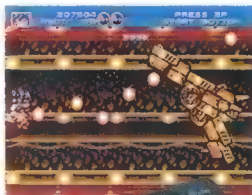
100% Történelmi CD

Adott egy (Európában) teljes mértékben figyelmen kívül hagyott konzol, ami kiváltságokat vihette tovább egy egykor klasszikusnak számító, pozitív szokmai kritikákat bezsebelt, felénk mégis szinte csak ismeretlen kalandjáték folytatását: a Beyond Shadowgate a Mac / Mac Venture / NES platformokat megjáró Shadowgate folytatása, és a későbbi, kizárólag Nintendo64-re megjelent Shadowgate 64: Trials of the Four Towers elődje.

Az első rész végülis adventure-mivoltát ignorálva a második felvonás újat hozott. Nemcsak a hardverkorlátok áttörésével lehetségessé vált gyönyörű, kézzel rajzolt grafikát és a CD technológia által biztosított, akkortájt igencsak ritkán alkalmazott – esetenkénti – szinkron kellemt, hanem akcióelemeket is: hősiük, Prince Eric (aki első rész hőrozáonak, Lord Jainnek a leszámolója) elhalloja / ütés kombával felvértve indul a kalandra, ami sejteli, hogy itt bi-

zony kapunk majd Kaszást ábrázoló képményt is. (Sokszor.) Szörnyekkel pofázkodás, keselők elől elhajlás, extrém mennyiségű és formájú szex a végzős elpusztulása.

Az efféle kocsmatempó mellé point & click elemek is társulnak. Examine / take / manipulate – ahogy a SCUMM-szenháromságban írva vagyon. (Sánta párhuzam – ha már viszonyítani kell, a King's Questek mellé tve kisebb a különbség.) Erre képességekkel nekivághatsz a történetnek – a történetnek, ami sőt, csodálatosan megjellett katalombombákban, hal kísérteties, hal zárdái-morcosas erdőkben, csinos városokban, éljek barlangokban játszódik. A történetnek, amire rámondható: igen, ha valami miatt érdekes beruházni a TurboGrafx-re, akkor ez az. Egy olyan történetnek, amelyet manapság már elhetünk meg másoként, csak a múltba tekintve.



## Gunstar

100% Történelmi Gear

Hogy a Game Gear a Gameboy-jal szemben csúfos pofára esének bizonyul – jelentős hardverelőny dacára, nem meglepő; a hosszabb készenléti idő és a színesebb játékteljesítmény mindig is royal flush volt... és lesz is. A Sega első hátréldje csak egy maroknyi gyűjtői érdekelt manapság – nékint viszont a kultikus Gunstar Heroes okoson felülmúlt változata kötelező darab. A zsebbe hordható átirat az M2 műve, aki simították a Wii hardverre – a Genesis emulátor és gondolkodtak a Sega Ages címek jelentős részéről is. Eszméletlenül kargya remekbezártott játék. Mutatója az erőt, és okosan teszi azt – egyszerűen techdemó és szórakozás. A háttérgráfika részletessége a Genesis verzióhoz képest csökkent, a színmélység (természetesen) redukálódott, a küljöltek mód elűnt, a zene karcsosabban szól... de ezen kívül minden benne van. Annak, aki ismeri eredetét, az máris jelentős butításnak hangzhat, aki viszont tisztában van a Gunstar-élettel, mi tudja, mi

maradt: hardcore sci-fi bunyó, esztelen mennyiségű cikázó lézer és robbanó tüzgolyó, gyalogosan rohamozó és jelpackról vadászó páncélos katonák, párgés, taktikus bossfighók és első osztályú pályadesign.

A Game Gear port a... Heroes-szerűen belül inkább sereghajtónak számít, mint előzőnek, mégis diadalittos gygyorral lehet megvívni. Mert bádaletas minőségű átirat, kevés kompromisszummal. Ezért éri meg kifizetni egy elemzabáló féltégléért és egy darab játékért azt a vastos csomag zárlathat. Mert szórakoztat, és egy „mínkezzézzé” kérdésre egy modulálható tolható a kíváncsi delikvens pofájába. „System seller”, meg „killer app” ahogy manapság szokták szelgíteni. (Fénztárcabórát felmegoldás a drága Game Gear kassza helyett a Sega Ages: Treasure Box megvásárlása, PS2-re – a játék azon is megtalálható, a Genesis-es eredeti, és Alien Soldier és a Dynamite Headdy társaságában.)





Utólom a legeket.

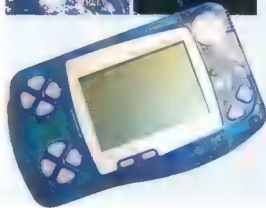
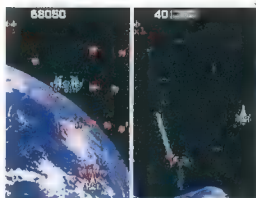
De.

Az Another World tényleg minden idők egyik (legyik?) legjobb videojátéka. Akcióelemekkel tarkított, ügyességet, türelmet és gondolkodást igénylő platformjáték, egy gyönyörű kar hajnalárd. Egyszeri és megismételhetetlen kivétel: az a nonszensz, amikor a Kelet-Érdre hull a nyugati (francia!) kreativitás előtt és inspirációt merít belőle. Eric Chahi zsenialitása megkérdőjelezhetetlen – illetve, kétkedni lehet, ahogy a kétkedésen hangosan röhögni szintén, szégyenérzet nélkül. Jelen analízis tárgya a Chahi által nem helyeselt és nem támogatott folytatás, az Another World lezárása utáni nagy kérdőjel helyére az Interplay okart pontot tenni. Az idegen dimenzió maradi, a főszereplő viszonyt változott – a játékos ezúttal nem Lester, hanem a város szemű idegen, Buddy irányítást kapja meg. A történet ennek köszönhetően pergőbb, akciódúsabb lett; alienünk új mozgásainak kö-

szönhetően dinamikusabb kunsztokat is végrehajthatunk (például az ostort cseppkövekbe akasztva átrendelhetük egy szakadék felett), és immár a gerjeszthető pajzs is azonnal töltődik.

Az első progresszívítástól nem éri el, csak szintet tart, de a Heart of the Alien bevezetése erősen javasolt. Nincs más mód rá, hogy visszatérjünk a sorozatos küszködés során annyira gyűlölt, és mégis megszeretett világba. Bár az előzmény japán 3D0 változata a leg-részletesebb és leginkább autentikus kalandot kínálja a Másvilágban, a Sega CD változat lézerlemezén mindkét epizódot eltér, az aláfestő zene pedig immár CD audio hangzással duruzsol, háttérzongátlan előlalt alaphangulatot teremtve.

Egyébektől is mindegy; ha van játék, amellyel a találkozós platformfüggelennül élvezetes, maradandó élmény, akkor az Another World az. És ez éppúgy igaz a sequelre is, bármennyire „felhivatalos”.



A WonderWitch ritka jószág, még a Bandai handheldjénél is ritkább. Hálószober-coderek unaloműző, kreatívítást csúszoló barkács-készlete a Windows-alapú szoftver, linkkabel, 128 MB-os, írható, a Colorral együttműködő cartidge. Japánban kívül nem lehetett hozzáférni; csak a szigetország lakosai rendelhették belőle.

A páholyai vízben mégis felkavarodott a vihar – a sztori 2001-ben kezdődött, a WWGP arénaharcon, ahol a vállalkozó kedű programozók egy össznépi „Ki mit tud?” során összezeresztették a négy fal között hegesztett játékokat. A versengésből M-KAI karuul ki győztesen – az 5 Judgment Silverswordje homege volt, tiszteletadás a Treasure Radiant Silvergunjának. Nem egy szimpla-ocskó másolat; jellemzik saját ötletek, mint az eredeti anyag tisztelete – mindezt pedig a hardware korlátainak szorításában kellett kivitelezni. Ami ebből kiült: stilizált háttérgrafika (nincs is többre szükség egy

háttérvilágítás nélküli kézikonzolhoz), a pályák közbeni puffogatásnál (PC speaker idező) prűnyögős aláfestő zene, a bossfightoknál nyolcbites vandáltechna.

Másodszori? Visszaolvasva tényleg az. Viszont, ami számít, az a helyén van: az engine képes egyszerre száz (!) bulletet is megmozgatni, a kezdeti unott gombnyomkodás pedig „Hü, azannya, ezt aztán összepakolta a csóvát!” álmekodás váltja tel. A pályák közötti váltás folyamatos, az immediate respawnnak köszönhetően a játékmenet dinamikus és kényelmes. A harcrendszer jól használható, okosan kitűnik: a mezei lézerek kívül gerjeszthető pajzs/speed fire funkciók gondoskodnak a rafinált halálösszestről, amit az ellenfél sem szűk marokkal méri; kézikonzolos shooter talán sosem villantott karmódontabb patterneket. Nem csoda, hogy három évvel a debütálás után a Quite „Rebirth Edition” címkével kintál – immár becsomagolva.

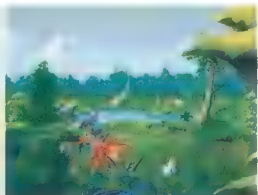
„Száljakot már le a földre” – lehetne mondani, ha a patinás múltú Novotrade Sega platformokat érintő pedigregében lapozgatnánk. A kijelentés jogos: az Ecco the Dolphin víz alatti bolyongása után egy kiegészítővel és 16 bittel magasabban már két szintet repültek feljebb. A Kalibri névváltozása természetesen tudós és lanyegre túró – repladni fogunk, föld fölött, ég alatt, tarka kőmészében, egy lövésdázis játékban. A Kalibri nem hagyományos horizontális shooter – madárként egy adott, több képernyőből álló helyszínen tud ide-oda repődni. Ellenfelet sem bízár japán csatahajók, hanem a flóra és fauna összes istentapósa.

Egy Youtube-vizitor szerint a „bought it, good art, shit game” megállapítás a leginkább helyénvaló – és valóhol igazra van. A Kalibri főváldozása egyrészt kissé bizarr a parányi madáról, de valószínűsége követelni egy ’95-ös (vagy éppen egyszerűen csak szórakoztató) játéktól szentségőrtés. Ami azonban nagyobb baj, hogy min-

dez nem túl izgalmas; ez a fajta játékdizájn kevésbé dinamikus, mint egy automatikusan scrollozó darálás.

Ami viszont a „good art” részre vonatkozik: Balogh Zsolt art design munkáját mindenképpen vastapba fűlő dicséret illeti. Az előzőleg és a téj ábrázolása szinte minden konkurensi lemos a színvonal, ezen a platformon pedig a legszebbek közé tartozik. A többlépcsős scroll sima és folyamatos, a színvilág szemképzárzó.

Érdeemes megismereni? Ebben nem adnk koncasat: a Kalibri ártörvényű alkotás, mely mindenképpen sajátos, és a maga módján szerethető is. Ha gyűlő vagy, remek választás lehet – a 32X-et pazarul megoldoztatja, és ritkán lehet makulátlan állapotú példányt találni belőle. Egy azonban biztos: a magyar játékleírásztés mostanában sajnos roppant áldatlan helyzetben és nemzetközi respectjét igencsak átvitató, ha minden megjelenés kapcsán csak ennyi kifogás lehetne megemlíteni.





## Lock of

Nincsnek halálbiztos „bulletproof” információim a világsajtóban elejtett esleleges lábjegyzetéről, de egy kisebb összeget ró menék tenni, hogy a Mavelic játéka most kap fényt először a printmedia-ban. Van, létezik, de mindenki figyelmen kívül hagyta – a hardware elkerülte, a pláts pedig most hall róla általa általa általa. Mi is a Lock? Igen, a játék rozagardok a shortformhoz. Talán az „evolúciós RPG” meghatározása a legpontosabb – mintha a Pikmin és a Spore keveréke lenne, noha idősebb mindkettőnél. A játék alapkonceptja az egyedfejlődés: egy kis izét kell terelgetni, újabb és újabb képességeket megtanítva neki, miután sikeresen kikelte egy víz alatti tojásból. A Pikmin-párhuzam a mikrokörnyezet jellegéből fakad: totális tojáslétezésben követhetjük nyomát az koparózását, amint kúzz az őt körülvevő világ kíméletlenségével. Nem beszélve

## 1991 Dreamcast

arról, hogy az intróban már megtekinthetjük, hogy egy Halumi név kereszteszt kolonizációs robot elindult kis planetánk felé, és landolás után vagy száz kis Mikrobi lepte el a bolygófelszínt...

A leginkább abszorbens alkotásom a játékok aláló szerzet: már az intro komósát végző, a képi világ stílusát mivolta és a melankolikus zongorakomok is szímelgelés érzést árasztanak. Ezen nincs mit csodálkozni: a soundtrack a szenilis Ryuichi Sakamoto alkotása. Hangzásra Aphex Twin *Selected Ambient Works* albumát idézi, Vangelis *Blade Runner* tételeibe olva – gyönyörű, kultúrában éteri. Ha más nem is, legalább a zenei albumot érdemes beszerezni – bár a Sin and Punishment recenzében már helyt adtam a digitális tartalom iránti érzett undoromnak, most mégis inkább az iTunes-t javaslom. A felléltő OST albumok ára ugyanis 100 dollár körül mozog. A játék olcsóbb – bár nem sokkal.

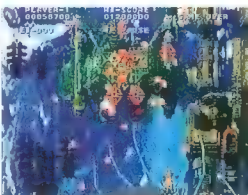
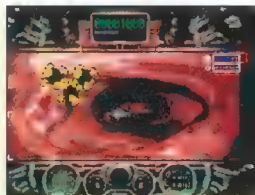
## Misc

Ha lenne egy üzséni esemény, bizonyos „A Barom Scriptwriterek Húlyé(bb)re Verése Krikettüvel”, akkor szeretném, ha a Microsom történetének kiagyalói alanyi helyzetben részt vennének rajla, miközben különös kegyetlenséggel elkövetnék, előre megfontolt szándékkal. Zanza: galaktikus föderációk kora, egy Tiron Korsby nevű főmúlti befecskezendnek agykontrollas nanorobotokkal, Korsby szövetségesei visszajelkézők, és máris egy testben lévőldozat találjuk magunkat. Három év leltett ilyen kitalálást csak Saturn- és Cronenberg-rajongó kisgyerekek jelenlétében ajánlott. (Érted: soha.)

A többi komponens érdemdemonstráció a felismerés korából – öböl, amikor mindenki egyszerre kapcsolt, hogy egy CD kapacitását FMV betétekkel lehet a legesgyszerűbben lenullázni. A Psynosis, aki a Sony védőszórnai alatt anyai szépet és jót nyújtott nekünk, most is a szintizista akcióra hegyezte ki a játékok – egy rail shooterben találjuk

mogunkat, Korsby agyában, ahol egy kis sprite-köteget irányítva lőhetjük szét agykéreg-biztos lézerek a támadó nanorobotokat. Helyre kis puffogatos, lehet habosra verni a nyálat, hogy micsoda életszerű háttereket sikerült renderelni! Silicon Graphics munkaadómsókkal. (Szép, nosztalgikus tulajdonnév... tiz-tizenöt éve minden industry insider végzésa volt a látvány minőségéről folytatott vitákban.)

Zsenének tünik, tudom, és az is, de nem pocáké – ez a fajta megvalósulás a kor erősítőjévé vált, ahogy huszonegy órás pontossággal be lehet lőni azt is, hogy melyik londoni utcaporty kiterméből lopjuk az (egész tünhet) soundtracket. A végeredmény körütné, mint a klímaz, a szennilás vagy az első menzessz. Mégis, a Microsom megvillant valami kétes értékű különlegességet: milyen más játékban kapsz lehetőséget, hogy Rebel Assaultba kevert agyragó bogarat alakíthass?



## 1994 Saturn

Az 1994-ben szétszaporított Toaplan vert seregeinek elő tisztije több, a shoot'em up transzfüzűjűt zászajukra küzö portzancaportba témisültek. A Raising ezek egyike volt, és nem pocákolták az időt – a Battle Gargua motorjának bérviszga után először STV alaplagan futtatott, majd lézerlemezre préselték minden idők egyik legjobb shooterét.

Az intro elsőként csak az oldschool Electronic Arts logóval dőbrent meg, aztán a finom csilingelés közben mutatott felhőkarcolók képe után felmordol a vibráns, mocskos, industrial döngölés, és a hajóavlasztó képernyő sem tudsz máásra gondolni, mint hogy kinek a műve ez a vadállat soundtrack? Hítohi Sakimoto – nincs több kérdés. (Ha neked van: Gradus V, Final Fantasy XII, Vagrant Story. Lén csend és dhiat.)

Az első szinten még csendesen cingog a szintézizátor és prütyög az alaplapgyver, a harmadik-negyedik pályá viszton leveri a vakolatot. Az adrenalinizsint egy elefántot is megvittatna az Egyenlítő körül. Kis ha-

jó repül a csatragos felhők közti, aminek a teste körül vibráló vektorok szkennek az emelkedés-süllyedő állapotsig gipeket. A célkvető rendszer befogja őket, majd a besopódást követően roncsként hullanak alá, vagy parladnak szét a levegőben. Sívít a pulsz gun, basszusokon lovagol a nagyzenekar, majd a felhők szerteaszlanak, a hajó süllyedni kezd, eszméletlen zoom effektek indukálnak azonnali meg-szedülést, porcsikot szántanak a száglódó szárazföldi konvojok, hogy találatot kapva robbanjanak fel borulás után. Házméretű futurisztikus tank ontja a lövedékeket, majd kirepül az úrbé, ahol tőrmelekek kö-zött laviravazza, a kűzgombot lökig nyomva fröcsög a nyálad...

Semmi feltéragsz innováció, csak kattanásig húzati, nagybetűs ÉL-MÉNY – az „alternatív lét” a Toaplan után” legizgalmasabb fejezete. A legjobb felbonítás és az akadémszenes futás miatt a Saturn verzió az aranyérem. Ne téveszsen meg, hogy a PlayStation port egy hajóval többet kínál. Gyenge cserelap.



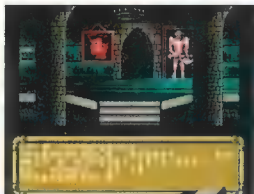
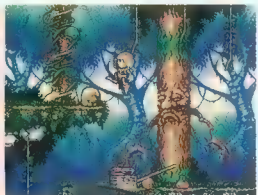
Vannak játékok, amelyeknek a designja felve bújik meg a gyönyörű kintás alatt – ezeket szídni szoktam, meg köpködni rájuk, bőnyállal. „Káprázassák a jó édes anyukát a nagy semmivel, és szemfényveszték azt, akinek hat van belőle” – gondolom...

... és belátom, hogy igenis vannak olyan fantasztikus látványtervek megalkotói alkotók, amikor a köpés bennakad, de nyilat nyelhi is lehetne ezek. A Misadventures of Flink pont ilyen. Pont ezért – és csak ezért – érdemes róla beszélni.

Nem lehet elsielni a „látszólag semmi különös” frázist, mert itt pont ezen a „látszólag” on van a hangsúly – a mögötte lapuló Flink ugyanis egy végtelenül egyszerű, már-már bugyuta platformjáték. Alapvető ügyességet követel csak meg: szinteken előre haladva sikerül némi kihívást csempézni a nagy szokásesésbe, de az sem kívánja meg, hogy pianinónak használj a kontrollert. A zene (szerintem) léleketelen ide-

gesítő, a Genesis port pedig a legszörnyebb mind közül – a CD32-re és a Sega CD-re itt eredeti nagyobb, válogatott pályákat és faszobákban szóló zenéket kínál. A csúcslény azonban így is elmarad, és ami fontos – 2D-s rajzolt grafika – az a kártyás verzióban is megtalálható.

Henk Nieborg pixelgrafikus páratlanul aprólékos munkája gyönyörű. Leginkább a klasszikus Raymanhez lehetne hasonlítani, de tönkészen sötétebb arán, és talán részletgazdagabb is. Nieborg egy interjúban mesélt róla, hogy szeret alapvetően fekete háttérrel dolgozni – portfolióját lapozgatva ez meg is látszik, miközben olyan címek kerülnek elő, mint az amígás Ghost Battle, a PlayStationre írt Lomax Mockup, a GameBoy-os Atlantis, és a GBA-s Harry Potter is az ő műve. Ritkán ajánlok valamit csak a látvány miatt, de most megleszem; mert ez a stílus, és a mögötte lapuló lehetőség akkor és manapság egyaránt ritka volt, de mindenképp értekes maradt.



## Nightshade

1995, NES

Akció-kalandjáték – a hangsúlyt jelen esetben a stílusverekért utóbbi komponense kapja. Ugyan, kérem. Mi mást is lehetne várni egy fejlesztőcsapatától, amelynek két prominense már 1982-ben is Tolkien-alapanyagból írta a primitív kódot a ZX Spectrumra? Jelen esetben 8 bites, futurisztikus ponyvairódomat.

Csak semmi szkepticizmus – a baljós indítás után sietve szögezném le, hogy a Nightshade a platformon a legjobbak közé sorolható be. A Beam Software komolyan vette a projektet; annyira, hogy eredetileg egy új széria nyitá darabjának indult, ám balszerencsés módon sorsom kapott sequelet.

Vathepönd-dírhőj: Metro City-t garázda bűnbádogok fenyegetik (eddig még Final Fight is lehetne), a Sutekh nevű görény és csalói – Ninja Mistress, Goliath, Rat King – pedig átvesszők a kontrollra. A Mark Grey nevű főszereplő – Nightshade allerege alatt – feltűnik...

le meg fogad a kontrollert, és szabadság-harcost játszó.

A látszólagos banális dacára a játékban elüthetők pár remek ötletet: az egyik a „popularity meter”, ami ténykedésünk sikerességét függvényében Dow Jones-indexként hullámozik, és lehetővé teszi, hogy korábban elérhetetlen helyekre is bejussunk. A másik a már említett akcióelemek beépítése; ettől lesz a játék egy lapadós Snotcher, Kojima-faktor nélkül. A halálcsapdák felhasználása szintén jó ötlet, sokan fogják ezért a designerek édesanyját emlegetni ordenáris szövegösszefoglalóknál.

Ami még eladja a játékot, azok a durva poénok – a stábiata külön felsorolja azokat a „hülye viccekért” kesztekdek. És még egy apróság: ezen a konzolon rppant kevés kalandjáték érhető el, így pláne kuriózumnak számít a birtoklása. Ha a Maniac Mansion már fent van a polcon, szívjab nélkül feltehető mellé a Nightshade dobozát is.

## Tsuri to Batsu: Hoshi no Kaishasho / Punishment

2000, Nintendo 64

Nem ez a Treasure első kiruccanása a harmadik dimenzióba, viszont ez a kirándulás is csak azt igazolja, hogy a tokioi fenegyerek helyén kezelik a világyjűtőnek számító dinamizmust és pörgést akkor is, ha ténben kell megszogni.

A Sin and Punishment a 3D ellenére is kötött játék – a third person nézet nem biztosít szabad karaktermozgást. A haladás automatikus, egyedül a céltereztet, az oldalirányú kitérés, az ugrás és a gurulás commandirozhatjuk, na meg a rendelkezésre álló fegyverekből választhatjuk ki a szimpatikus halálosztót. Felmegoldás? Mozgáskorlátozott igazolvány? Bolgóság – bár minden nyomorék így szokásesélhetne!

Márpedig ez több a korlátnál botorkálással – a játék egy elborzasztó teljesítményű benzínmotor teljesítményével szakt. Ez pazar koreográfia, céltudatossá tett költés, ahol csak az egyszínyre kell figyelned.

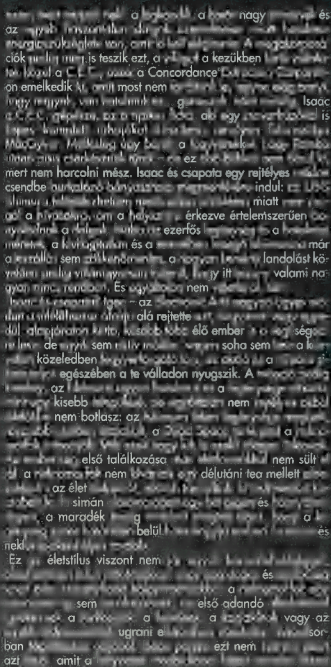
Amit kapsz: Yasushi Suzuki concept vázlataira épülő, mangajegyeket viselő képalakot, posztindusztriális sci-fi környezetet, high-tech arzenált. Repkedő podok, csapatszám bázisán harcosok, és a jövő elfajzott, gépesített terminátorai támadnak – mehkák, robot-madarak, repülő tankok ellen kell felvenni a harcot.

Végeredmény? A programozásból is részletadatot vállalt lead designer, Hideyuki Suganomi épületlamosági nonszenszként verte ki a biztosítékot egy N64 kártyával. Tömrően: zenitális lett. Az idősebb korosztályt megcélzó alkotást egy, a diadalját járó PlayStationnek vetett gáncsnak szánták, de a megkésített release miatt a nyugati közönség a Virtual Console-átlirág nem is kapott a játékból. Figyelem: a csodás artworkek miatt a magas ár dacára is érdemes inkább az eredeti japán importjában gondolkodni. Treasure-játékok amúgy is csak a szélesebb vásárlónak DLC formátumban.









kőbe a máskor a Men in Black az idegen  
 és Aztán az nem  
 mintha ez nem halna az  
 itt innováció A  
 kerülhetnelek első nem p. elvi a  
 nem Ebben a  
 a nagyon szerint. A lestrészek lestráklása nem  
 csónaki mint a szerves része,  
 a ellenfelet a  
 Limba a If söl, is  
 nel 1986 okból is, a közön az gyzerre  
 a mert  
 akkor Az nekik sem mivel gyor  
 san a szereplőket a kar  
 a szereplőket a Ha  
 ott valami is az  
 évok a nem az  
 itt Ha az érdekl  
 a felszakító a valóki azán a  
 a a a és  
 az első fel-  
 A  
 a visszazövezési a  
 belelővő de a  
 nem: a és nem  
 okok a a  
 a kezével egy karod is a  
 di a mint a a de a kettészeli is

Képregény után a meg a jók jötték: az állatképek! Készenlétig egész este animációs filmek kezelésén a részletek történet, meghegész annak egy teljes új szelete. A jöttek a **Isihurum** mentőkönyve, a **Imagis Comics** sorozata a **előzmenyeket**, a **Downton** meg a **kettő közötti történeteket** meg. A tulajdonképpeni prequel három **átvisszatelepítés**, az alapanyagot a **US** szolgáltatta, a munkálatait a **UK** készítette. A **prequel** sorozat teremtők pedig a **Film Roman** – az a cég, amilyen olyan órápótlakot jegyez, mint a **Family Guy** és **The Simpsons** mozifilmet vagy épp a **Hellboy** perccel. A **Downton** közel **74** perccel keresztül bonyolódik és két verzióban elérhető: a **klasszikus DVD** közté mellett itt is **Blu-ray** és megkérlek, a **memorifik** és **em** emberek első könyvbe találkozik.

ezek nem mász a dielkvens  
nem is a de ez  
tovább egyik sem  
tehetsz? a lábát van és  
a kuszik  
ozián és ha mindi a  
amabesz a  
erikés löszert a  
után a követlen a ha  
az eg a a nem  
első két és se nem löszert  
mint az és  
tanként is és sz  
lan nán is sz sz sz  
egyos a A DS kegye  
a lehe a  
banik a  
sem a és az











ereze a vesszély, a há hadsejtet  
ag ar vonta, ezzel mag a nevezett  
it a szerveződték volt a  
it az el Eg an a szövezték  
fog nag a szövezték  
állított  
Garde  
a háborút 1945 előtt  
ak barlangos elvezet  
nolai felj más akori Mony azonban

adott a Mörket azután  
vette a le az  
hídak hogy deszantos  
a hídak hogy deszantos

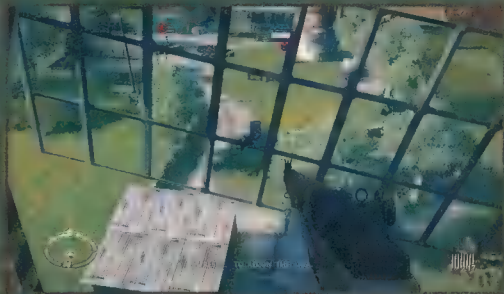
[illegible]

deissen, szintén ő is Duty  
 sonlo  
 fedezékben, sz. kocgion ki a fej, mago  
 vés, ha nagy szap, vagy balold  
 ram, 2: A anizsalós lelem, méa ne  
 sáltho, idő nyamín, uez, vég  
 költözés a nyal  
 nek a ru Az

Ahogy  
ami FPS-ist, a várunk az  
kaszánfelben a borotát,  
alko hogy ezért nem kell  
a fejező  
kedjünk a őrn hogy és ismer  
shis Mar egy-egy  
a  
a lefelf meg a  
es a mellőzve zarkozza  
szerint minden o a  
léhatunk kunk stb. az erre ka  
van a rálit elle  
nem.  
akaz de asszal más  
tikon van szűke a en csak  
fabla kell menni







veaült nem a feladatunk

Halóra  
a tankol is beveth  
nk  
mar  
idolán  
c  
Ezen  
is sz  
li  
ve,  
egy-egy  
maximum

zabol nem A az eredmény es az de z  
szinte nem mini hadsereg vallozota a az  
nem nem rossz a ez a a fenc  
is az a is a a  
az a elunneko a a  
verek a k elunneko csatak am  
a a miot en am  
hibak a nem unolamba a  
a cs km y nock kar a  
kezdodik  
terek

Szeretném megköszönni mindenkinek az  
az 576 Korzár  
yet! sok  
Mindenfelé

**GEARBOX SOFTWARE**  
MÁS VERZIÓ: JELE

grafika:	jó
játszhatóság:	jó
szavatosság:	jó
színek / hang:	jó
hangulat:	jó

PS3 1 játékos (20 online)  
dd 5.1, 720p/1080i

X360 1 játékos (20 online)  
gd 5.1, 720p/1080i

- ✓ háborús hangulat, csapatmunka
- X nem tökéletesített, hanem csak grafikailag turbozott változat

PS3 X360

**7 pont**



**K**öszönő, hogy ezt játékot választottát! Ez játék azok nagy örömei kicsiknek és nagyoknak! Játékok dobozából kivessz, hogy fölött leszeded, kisgyermeked messze tartani töl, mert ha megezi, az betegséghez okozhat! Játékok korlátok kiárad és berakod Játék Állomás Három vagy X-Doboz Háromcsa Hátra gép belsejébe neki. Ne tessék egyéb felhasználást, tilos!

A játék bókát, játék, te ütöd ellenfelet és az ellenfél üt vissza téged! Vidámság! Tessék meg rúgni és dobni is, ez lehet és szabad. Nem irányítót dobod, ellenfelet, irányítót kisgyermek közelébe ne dobod, mert ha eldől, az betegséget okozhat! Te ha játszol, akkor négy irányból nyerheted meg. Egy: neked háromszor kivered az ellenfelet! Ha ellenfél téged kiver háromszor, akkor neked a játék vége! Két: arcot érő nyegzeteket te mind kigyíjod, ha világít, azonnal nyertél, örömi Nyertes mellé neked trófea jár, ami az ellenségességtől volt. Harmad: neked kibírni nehéz három menetelés a győztesben. Ha maradsz benne három neked az nyeri! Negy: hirtelen meghalsz te vagy az ellenség, ha döntést nem csinálsz a játék, mert hi mindketten egyformák vagyok. Ez játékok lehetősége, hogy ha te vagy ellenfeles csinálod az első kiütést, azonnal nyertek. A játék képen vannak csúskák, amik néktek életet jelentenek, ha zóid. Ha zóidat elfogyasztod, akkor vgyúsz, mert piros [ön. ami nem jó, mert neked fúrástól jélez! Ilyenkor vgyúsz és hátotfele véd megad, hogy vissza jöjjen a zóidés csúsk.

Neked vannak ütések. Kétféle gyenge ütésed, ezek ellenségességet készítik hátotfele és ellenségre a figyelmé tömörödről. Ha elég ellenséged, te ütöz nagybábokat, hogy lenyomva tartásod a gombokat. Nagyon hatalmas ütést is lehet ütni, ennek a nevének mindegyike breakereknek, amivel ellenfél felrepül a levegőben, onnan esik le, te újabb ütést ütöz, ez a csújtól lefele vízi nagyoz. Verés közben lepked és megoz a kis öröm rudakkal, és dobod is ellenfelet, ha a helyzet olyan, ami kárványosságot okoz. Védés is megadható! Ha ellenséges ütöget, te lenyomkodod és tartósítod a megfelelő ütemmel, ha nagyon ütöget, akkor nagyon ütés gombot, ha alacsony, akkor alacsonyja. Ha te jól üdöl, akkor védés ellene kontra támadás utána hamar, te leszel ellenfél! Védkező mozolus az lehet blokkolások, ellépés és kitérés szintén, ha te ezeket be gyakorlatod, mert egyébként te káromkodás hangosan. Aki hangosabban káromkodás, nyert! Ha a

szomszéd erre öltön, az betegséget okozhat! Lehetőség van gyúryra is, ha ellenségedet gyúryol kiéle, de ennek jelentése nem sok van, hanem kevés, ha te játékot tartod a szeméid előtt.

Ha játszol majd gépezettel, akkor lehet, hogy neked a játék nehézsége sok lesz! Hibaválasztás az nehézségek állítása, mert a játék igényli a magas lapasokat a reflexiók játékok területén. Te próbálj elisméni okosan játszani, de kis idő után is te titrálmi időd elfogy és próbálsz kiabálni a képalakító készülékre. Az irányítót a dob a képalakító készülékre, mert baleset okozhat! Neked szükségem van minden ellenfél ember gyengeségének a kitapasztalására, majd ha kitapasztalod a gyengeségét, próbáld meg legyőzedelmeskedni! Gyakorol, kiabál, káromkodj, betanul, lever, ez vidámság! A kitapasztalást segíti a kis csiling hang és az ellenfél rázkódása, ha olyat mozdultál, ami neki gyengeséggel! Természtő csú garantálja neked tanulás, mert ha nincs gomb nyomás tanulás nincs vidámság, ha gépezet ellen játszol.

Játszani lehet nem gép ellen is, ketten! Az irányítót ne dobod játéktársasággal felé, mert baleset okozhat! Ha ketten játszol, akkor nagyobb lesz neked a siker élménye, mert a gépezet rendkívül csúls és környék nélküli. Ezért egy játékok játékra csak a nagyon nyugodalmass emberek ajánlható! Aki nem az ideges lesz, kiabálni fog és dobálni az irányítót. Mi szelünk! Ha neked van köve a falba inter hálozód, akkor te fogsz játszani tudni másokkal a világon, és eredményességedet közre tenni nekik. Valamint a te állandó természetű harci embert is felülőghetted, felülőghetted, ez öröm! Ha van neked kamera! Arcodat fotográfiaod előlről és oldalsó részről, az a gépezet felidőgazdosa és a te arc szerkezetét le a bók-szólo emberen a játékban benne. Fantasztikus életszerű! Vidámság! A feldolgozás igen sok idő, közben megeheted a kutyádat, moskodat. Fotográfia is lehet adni kézen, ha fellelőd kiadványozó cég honi lapjára. Egyszerű! Mi azt ajánljuk a játéko neked, hogy inkább akkor vásárolj meg a termék, ha te sokan játszol, mert a magányos egyjátékos képezet okozhat, neked győztes! A játékok grafikussan kábel el, ne mint életben amit láthatsz, hanem amit rajzolt fel. Harci emberek mozolusa nekünk tetszett, rugalmassan animálunk ide-oda, tömörödr és védekező cselekedeteké életlenségűnek, nem mint izomsorvadásban szenvedő Pinókió bábkák! Sajnál-



juk, de minden elmondott örömet tölak a nagy bánat, hogy az arcotóró rendkívül nehézkes szingliként! A gombok nagy sebességgel összevissza nyomogatása baleset okozhat! Hüvelykujd begyullad, fájdalomt okozhat! A sikernek élménye abszolút módon nem garantált, ha megvetted és megbárod, akkor vidd vissza kereskedőhöz. Ráfizetést okozhat!

(Kínai - angol - német - lengyel használati utasításból magyarra fordított)

Dzson Kup Lung

## FACEBREAKER

EA  
HÁM VÉGZŐ: JELENLEG NINCS

grafika:	jó
játszhatóság:	elmegy
szórakoztatás:	elmegy
zene / hang:	jó
hangulat:	elmegy

PS3

1-2 játékos (2 online),  
720p/1080p, hd 5.4 mb  
ps eye

X360

1-2 játékos (2 online),  
720p/1080p, live vision

✓ jópofa s saját pofa lehetősége  
X hihetetlenül nehéz és frusztráló a gép ellen

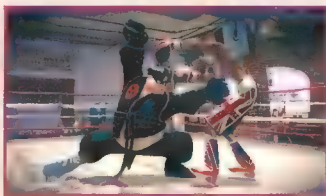
PS3

X360

4.5 pont

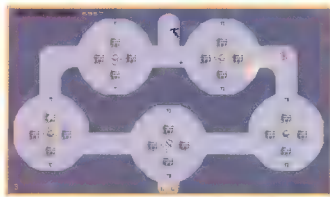
### MARTIN BELESZÓL!

Ez... erre nem érdekel tudniuk! Ez csak a véleményem! Aki most meg akarja látni, akkor... a játékban a szereplőket látni! Készen, hogy... a játékban a szereplőket látni!





# AZ AKCIÓ FEDŐNEVE: NINDZSÁÁÁÁÁÁ



**E**gészen érdekes karriert futnak be mostanában az 8-bit perces szórakozásra beült kis flash / arcade ökörségekből ihletet merítő produkciók. Elvileg minden tény azt indokolná, hogy a belülről készült egész esetleg variáció alig fogja megütni az elvárható minimum szintjét, ugyanakkor a Geometry Wars: Galaxies és a Zoo Keeper teljes értékű, hosszán tartó szórakozást garantáló produktumok. Ezen oknál fogva nem is lepődtem meg igazán, azon, hogy a szintén flash gyökerekkel rendelkező N+ kimagaslóan jó pontszámokat kapott ismeretszere.

## BUZZZENÜ, MIHÉ A FASE

Az N+, akárcsak a Michael Dudikoff névvel fémjelzett akciós film sorozat (Amerikai ninja) a ninják verszélyekkel teli világába enged betekintést, és kabé annyira is valószínű, mint az említett mozgóképek. A sztori teljesítményét mellőzve kezelőanyagunk hősnéke szűkebb és szélesebb földön hisz reflexeire és gyorsaságára, hiszen minden meneten belül darab, csapdákkal telelt pályán kell átküzdenie magát, ahhoz hogy kicsit pihenhessen és nem mellelleg a konzol közben elmentse elért eredményét. A helyzetet némiképp nehezíti, hogy erre mindösszesen másodperc áll rendelkezésre, valamint a szodaias tervezők minden szakasz szépen felöltözték olyan furmányos eszközökkel, melyek egyetlen közös tulajdonja, hogy érintésüket azonnal halálra juttatja a program. A meglehetősen szűkre szabott időkorlátot az aranyszínű négyzetek felszedésével lehet némiképp kitolni, de mivel ezek elhelyezését feladók szinteken általában a „szemérmék”, illetve „jo”-ság kifejezésekkel lehetne kommentálni, a kétségbeesés és a pánik érzése végig ott munkálkodik a játékosban. Tapasztalható rákötés az N+ elindítását követő 5 perccel belül jelenikhet az úgynevezett „Impossible Mission érzés”, ami több szempontból nézve is jogos (2D, időkorlát, robotok, pánik, steril környezet), pluszban nekem még az igazgatótalom elcsúsztat. Ez a logikus produktum is többször beült az ugratógáz kávézban. A gyors felület mutatásgéppel az ellenfelek jó sokféle van, a meglehetősen sokan először kívül akad még kúp / Dalek (kinek mi tehetik) alakú robot, aki ninjánkat meglehetősen könnyű ártalmatlan kezeli a felénk sietni, hogy fémres átléssel vessen véget egyébként is rövidtávra tervezett életünknek. Aztán vannak még lövegek, amik nem ártalmatlan célkövetés rakétákkal / golyókkal vagy lézervágóakkal támadnak a gyengébbre, lebegő gömbök és lágoló platformok, amik ha



első körben nem küldenek ábrázolással körürra, az újrasheszenés teljes egészében tiltást is tartalmazhat.

Mindezen világokat szűrményekkel szemben a általunk irányított kis ninja egyet tud tenni: hőiesen elszaladni. Az iránygombokon kívül egyedül az ugrás kerül használatra, aminek alapvető technikáit érdemes minél gyorsabban elsajátítani, mert nélküle már az első szakaszok leküzdése is komoly nehézségeket okozhat. Alapítáron a gombot egyszer megnyomva szereplőnk felugrik az aranyjával teltetbe, hosszan nyomva tartva magasságra szökik, a falakról meg vissza tud pattanni, persze csak abban az esetben, ha a gémer a megfelelő pillanatban tud ikszelni. Falakon még lehet lassan csúszni felfelé, ez akkor jön jól, ha nagy magasságból zuhanunk alá, mert a fekete ruhás vadozók szereplők egészségi állapotára nézve a is elegendő halálos szokott lenni. Az első pár pályát után szerencsés esetben már rá lehet érezni mikor, merre és lökint hogyan kéne elmozdítani. Így az először kivételként a külső feladatok is legyűrhetők, a ninja kezdetben suta mozgása pedig kóp egy finom, lágy stílus, ami baromi jól néz ki és némiképp lecsökkenti a tökéletességit kémiellentől megkövetelt játékmechanikát. Persze a igazán nehéz részek rendre a pályaszakaszok végén kerülnek beabárra, ami kicsit görény húzásnak tartok, mivel ugyan menteni csak mind a 4 szakasz lefutása után lehet, de annyi hárdkőrmérség mindenben kell, hogy legyen, hogy ezt megfogasson.

## MIHÉ PÁLYASZERKEZET, DS

Igen, van multi is, de mivel a közelben környezetben a nagyon volt olyan éppúgy ember, aki pont ezért a játékok ott voltak többetmagával szórakozni, ez most kámarát, mondjuk annyira nem is sajnálom, mert nem hiszem, hogy olyan szenális lenne a coop / deamatch módok. Annál érdekesebb viszont a Community menüpont, ami egy rövid regisztrációs procedúra után szélesre tárja az N+ világot, hiszen segítségével kipróbálhatjuk és saját gépjántra menthetünk a más felhasználók által felrakott pályákból annyit, amennyit nem szűkeztünk. A navigáció itt egy kicsit nehézkes és a nagy művek színvonalán is erősen ingadozó, de kis türellem az eredeti játékból illő gyönyörűségeket lehetünk gazdagodni. Ha pedig valaki esetleg nem találja közöttük igaz kívánság, még mindig ott a lehetőség arra, hogy a pályaszerkesztővel elkészítsen a George Bush fejéről mintázott szakasz, amit felvitte lehet leírni a babbarok. Az utolsó pillanatok kéhez kapott DS verzióban benne van minden, amit a nagy testvér tud (általában még csúcsokat is lehet le felvenni), de ezt nem tudom kipróbálni, viszont a pályaszerkesztővel teljesen kibővíti, így olínek bejón az a fajta hardcore ugratógáz, akár egyszerre két adagban is magához szelhetjük a játékokat. Jajjón a szakaszok sűrű: a két képernyőn az ugratón került kihasználatra. Most az alsó fut az éles akció, a másikon kicsit távolabbiál láthatók a történetek, ami tényleg hasznos volna, ha lovirozás közben lenne idő a nézelődésre. De nincs touch screen kihasználás nukuszni (pályaszerkesztésnél azért lehet palokgáti az elemeket a segítségével), mondjuk nem is nagyon lehetett volna normálisan beillesztetni, így ez most nem jelent hibát.

Az N+ pontosan azt nyújtja, amiért a handheld gépeket kitöltő: két megálló a buszon, aztán más a dalgatra. Igazság szerint hosszabb távon nem is igazán érdemes érlelni, mert az őnmagát gerjesztő, sorozatos ludor felírni az idegenszert, így három pályaszakasz többet egyhuzamban nem tudásos végigtölti. A verziók közül a PSP-s talán egy hajszálal jobban sikerült, de ezt lehet, csak a nagyobb képernyő kényelmessége miatt vélem, így a kihívások rajongói, platformisták függetlenül szeressék be, mert ez nem lesz egy rövid menet.



## N+

SILVERBIRCH STUDIOS / ATARI  
MÁS VERZIÓ: X360

grafika:	közepes
játszhatóság:	jó
szereztőség:	kiváló
zene / hang:	jó
hangulat:	jó

## NDS

1-2 játékos, wifi,  
mentés 128 kb

## PSP

1-2 játékos, wifi

✓ sok pálya, igazi kihívás, jópata  
X nehélt túl nagy kihívás,  
személt mentési rendszer

## NDS

## PSP

8 pont



Új üzleteket nyitunk!

Debrecen (Árkád)  
nyitás: 2008. nov.13.

Kaposvár  
nyitás: 2009. ápr.02.

Szolnok  
nyitás: 2008. okt.12.

internetes rendelés:  
[www.576.hu](http://www.576.hu)

telefonos rendelés:  
06 70 365 0385

itt játszva vásárolhatsz

## Budapesti üzleteink

Árkád Üzletközpont	06 1 434 80 76
Arena Plaza	06 1 324 70 04
Campona Üzletközpont	06 1 424 34 24
Duna Plaza	06 1 239 28 58
Europark	06 1 280 95 85
Mammut 2 Üzletközpont	06 1 345 80 76
Pólus Center	06 1 419 41 17

## Vidéki üzleteink

Debrecen Plaza	06 52 342 120
Eger Agria Park	06 36 312 031
Győr Árkád	06 96 555 049
Kecskemét Malom	06 76 320 474
Kanizsa Centrum	06 93 317 179
Nyíregyháza Korzó	06 42 688 208
Pécs Árkád	06 72 523 909
Szeged Plaza	06 62 468 978
Tatabánya Vértes Center	06 34 801 440



# AKCIÓ!

2001

2002

2005

2006

2007

évfolyamok



Most hihetetlenül kedvező áron, 999.- /évfolyam  
rendelheted meg az 576 Konzol korábbi számait  
amíg a készlet tart! Válaszd ki, melyik évfolyam(ok)  
boldog tulajdonosa szeretnél lenni, add meg  
adataidat és már küldjük is

(Kérjük, hogy nevedet, címedet  
telefonszámodat pontosan add meg!)

**Megveheted**  
az 576 KByte üzletekben

**Megrendelheted**  
Comgame 576 Kf  
1329 Budapest Pf.: 24  
telefonon: 06 1 369 268  
interneten: [www.576.hu](http://www.576.hu)

# 999.- / évfolyam



# HELLBOY

®





G



# ZACK & WIKI: QUEST FOR BARBAROS TREASURE (WII)

## ÜÉGIGJÁTSZÁS

### IRÁNYÍTÁS

#### Gombkiosztás:

Wiimote:	kurzor mozgatósa
A:	ellenőrzés / OK
	vizsgálás / mozgás
B:	kamera nézet / visszavonás
+	szünet menü
-	videó átugrása
1:	tipp kérése

#### Speciális mozdulatok:

A Wiimote vízszintes irányú rázása Wiki haranggá változtatja eredményez. Segítségével a kincsesládák őrzőszellemeit tudod elűzni, élőlényeket tárggyá változtatni és fordítva: tárgyakat élőlénné változtatni.

#### Többjátékos mód:

Az újabb Wiimote-ok csatlakoztatásakor további segédkurzorok jelennek meg a képernyőn, melyekkel barátaid is megvizsgálhatják a különböző dolgokat. A társ az A gombbal jelölheti ki a megvizsgálandó területet, a B gomb lenyomva tartásával pedig egy vonalat rajzolhat a képernyőre, ami egy idő után eltűnik. A segédkurzorral viszont nem lehet a menüben mozogni vagy helyszíneket átutaztatni.

A legtöbb pályán két-három titkos kincsre láda található. Ezek leírását a dőlő betűvel szedett részben találod.

### ALAPVETŐ TUDNIVALÓK

Ugyan a Zack & Wiki lényege a rámutatás és a klikkelés, majd a Wiimote-tal való variálás, a minél sikeresebb előrehaladás érdekében nem árt tisztában lenned néhány fontos dologgal.

#### Wiki csengőként rázása

Zack társa, az aranyos kis repülő majomra emlékeztető lény, Wiki lényegét tekintve egy harang. Elsődleges funkciója az élőlények különböző hasznos tárgyakká (pl. bomba, kalapács) változtatása. A tárgyakat utána Wiki segítségével ugyanúgy vissza lehet változtatni élővé, ha szükséges. Viszont a mérges (piros szín jelzi ezen állapotukat) élőlények nem fogják meghallani Wikit, míg valahogyan kupán nem csapod szerencsétlenséget. Wiki harang voltának másik fontos tulajdonsága, hogy a közeli értéket magához vonzza. Am mivel ezen hatókörének vannak korlátai, a messzebbre eső értéket rákattintással kell begyűjtened.

#### ■ fehér figura a képernyő jobb felső sarkában

Amikor ráklikkelsz egy olyan tárgyra, amelyet a Wiimote-tal fogsz tudni mozgatni, ez a fehér

figura mutatja be, miként kell tartanod a jojt. A játék elején pontosan illusztrálja, mit kell tenned, máskor pedig azt is, mikor kell mozgatnod a Wiimote-t és mikor kell megállnod.

#### HirameQ

Az egyes pályák feladatainak teljesítéséért kapott pont. Vagyis ha kapsz HQ-t, akkor tudhatod, hogy jó úton jársz. A kapott pontok száma függ attól, hogy hibákkal vagy azok nélkül sikerült megoldanod egy feladatot. Egyéb cselekedeteid is hatással lehetnek a HQ-ra: ha pl. megtalálod Johnny-t a pályán, és ő mond neked egy tippet, nem fogsz az adott feladattól teljes HQ pontszámot kapni. A gyűjtött HQ alapján kapod meg a rangodat minden egyes pálya végén.

#### Csillogós helyek

Figyeld a csillogós pontokra. Minden pályán átlag két-három darab van belőlük. Ezeket a helyeken Wikit megcsörgetve értéket vagy ún. Titokzatos Kincseket gyűjthetsz be.

#### Titokzatos Kincsek

A klasszikus Capcom játékok karakterei. Minden pályán egy-egy van elrejtve. Vizsgálj meg minden köcsögöt, követ és csillogós helyet, hogy megtaláld őket. Bár sajnos (50%-os arányban) előfordulhat, hogy az adott pálya Titokzatos Kincse nem bukkan fel, ilyenkor kezd elölről a pályát, ha mindenképpen meg akarod találni.

#### ■ Szerencse Madara

Néhány pályán bukkan fel, különböző pontokon. Amikor rátalálsz, csengéses meg Wikit a közelében, és szedd fel az összes érmét, amit elszór reptében. Ha a Madár eltűnne a szemed elől, klikkelj a kamera ikonra, keresd meg, kattints rá és folytatd a pénzügyűjtést.

#### Bonelic von Skeleski

Ha megpillantasz egy földön heverő koponyát, amelynek groteszk módon haja is van, csengéses meg Wikit, hogy feléledt Bonelic von Skeleskit. Bonelic kihív egy minijátékra, melyben a Wiimote rázásával klasszikus Capcom slágereket kell előadnod. Ha jól csinálod, a jutalmad egy titkos kincses térkép, vagy Wiki fejlesztése. Ha elbukod, újra kell kezdened. A függőlegesen tartott Wiimote-át akkor kell megmozdítani, amikor a hangjegy a piros jelhez ér Bonelic gallérián. A piros soroknál rázd gyorsan a Wiimote-ot! A lényeg a pontosság és a gyorsaság.

#### ■ Tipp Orákulum

Ha az adott pálya bármely pontján megnyomod az 1-es gombot, megjelenik a Tipp Orákulum. A főmenüben nagy (Granny) bolijában vásárolható Orákulumbabákért (Oracle Dolls) vehetsz tőle tippeket, ha elakadnál, és nincs kéznél a végjáté-

zás. Ha pedig netalántán elhalálozol, az ugyan-csak Nagyinál megvásárolható Platinum Jegyekkel (Platinum Ticket) támaszthatod fel Zack-et, ha nincs kedved előlről kezdeni a pályát.

#### Maddy

Az egyetlen, valóban hasznos figura a főmenüben. Kis összeg fejében a térkép bármely pontjára elküldheted, hogy kincseket keressen. Általában egy pálya teljesítése után tér vissza, de az is előfordulhat, hogy pár másodperc múlva. Ha találtál egy titkos kincses térképet, küldd ki Maddy-t a térképen megjelenő kék keresztre. Minden egyes rész, amit átutaztatt, elhalványul. Amint megtalálta az iránytűt, látni fogod azon kincset előfordulási gyakoriságát és mennyiségét, melyeket olyan helyekre gyűjthet be, ahol már járt. Küldd ki őt minden egyes pálya között, így biztosan meg fogod tudni tölteni a polcon sorakozó könyveket a talált kincsek képeivel.

#### Titkos kincsek

Az utolsó pálya teljesítése után Barbaros felkínálja számodra a lehetőséget, hogy megtaláld az általa elszórt titkos kincseket a térképen. A kincsesládák képei alapján megállapíthatod, mennyi van belőlük az adott pályán. Ha Maddy-t folyamatosan kiküldöd, megtalálhatja a Régi Történet (Ancient Lore), amiből tippeket kapsz a titkos kincsek lelőhelyére vonatkozóan.

## VÉGIGJÁTSZÁS

### JUNGLE RUINS (ROMOK É DZSUNGELBEN)

#### 1. „A Journey Begins” (Egy utazás elkezdődik)

A kaland nyitányaként hősünk egy repülőgéppel fedélzetén utaznak. Beszélj a repülőgéppilótájával, Johnnyval, melyet követően a gép vidám zuhanásba kezd. Nézz szét a jobb felső sarokban látható kamera ikonra klikkelve a külső kamera módusban. Egy hatalmas repülő, a Rózsakalózkodó gépe próbálja fogságba ejteni Zack és Wiki repülőjét. Rózsakalózkodó zsoldosai a gép tetejére ugranak és elkezdik kalapácsokkal ütni a tetejét. Ideje menekülni! Johnny kilövi magát a pilótaüléssel, nézd a hátsó fedélzeti nyílás maradt. Klikkelj a karra, a Wiimote-t függőlegesen tartva és lefelé rántva húzd meg a kart. Kattints a kinyílt ajtó nyílására, mire hősien kiugranak. A lefelé tartó hosszú úton a B gombot megnyomva nézz szét, és vedd észre a képernyő bal felső részében zuhanó esernyőt. Rákklikkelve a birtokodba kerül (Old Umbrella),

melyet megvizsgálva egy 2-es számot látsz az alsó részén. Ez azt jelenti, hogy a 2-es gombot megnyomva tudod kinyitni. Hőseink zuhanásá lelassul. Wiki javaslatára engedél el az eseményt, mire a két fura figura a fák tetején landol. A Wiimote előre és hátra rázásával szabadulj meg a fogságból, de a veszély még nem múlt el, ugyanis a szerencsétlenség járt ronc maradványa egy vizes és közreműködésével könnyen és gyorsan hőseink fejére eshet. Klikkelj a nagy fura, rázd meg a Wiimote vízszintes irányú mozgatósával, melynek következtében egy százlábú esik le a földre. A Wiimote rázásával Wikit alaktatd át haranggá, a százlábú pedig egy Száz-fürrészé (Centi-saw). Vedd fel, majd a Wiimote életszerű mozgatósával vágd át vele a fa törzsét, mely így egy hidat képez a rohanó folyó felett. Még mielőtt átmennél, rázd meg a megvizsgálató kődarabokat, és gyűjtsd be az érméket – ha szerencsés vagy, a VULGUS Titokzatos kincs is felbukkan. Az érméket rájuk kattintva, vagy Wiki csengőként rázásával is begyűjtheted. Most haladj át a hídon, majd a lúdoldalon menj a fa melletti csillogós részhez, itt is rázd meg Wikit és tedd zsebre az újabb érméket. Ezek a csillagos pontok minden pályán titkos kincsek rejtekhelyét jelzik. Menj a kincses ládához, Wiki meggrázásával üzd el az őrzőszellemet, majd nyisd ki. Hőseink megtalálják Barbaros legendás kalózkapitány aranykoponyáját, mely megkéri őket, hogy keressék meg a többi testrészét is. A jutalom mesés: maga a kalóz legendás hajója. Lehet ennek az ajánlatnak sokáig ellenállni?

*Titkos kincsesládák: nincsenek.*

## 2. „Pit of Tragedy” (A szerencsétlenség gödre)

A szemben levő barna ajtó mögött rejtőzik a keresett kincsesláda, így első dolog az ajtót nyitni kulcs fellelése. Menj fel a lépcsőn. A kulcs egy nagy kigyótetem szájában van, de egyelőre nem tudod elérni. Keresd meg a jobbra levő kőcsögöt, rázd meg, kikergetve a benne rejtőző kigyót. Wikit megcsengelve a csúszmázó egy Cúsó Fogóvá (Slither Gripper) alakul át, melylyel most már magadhoz tudod venni a Romok Kulcsát (Ruins Key) a kigyótetem szájából. Menj vissza le az ajtóhoz és használd a zárbán az imént szerzett kulcsot úgy, hogy a Wiimote-t balra forgatod. Belépve ne rohanj előre, mivel a helyiség közepén levő gyanús rész beszakad hőseink alatt. Ha a kőcsögöt megvizsgálod, megjelenik Johnny és elmond egy tippet – ami viszont ronjra a feltelemistáradat, tehát ha olvasod ezt a végigjártást, ne foglalkozz vele. :) Ehelyett menj vissza a fogóért és húzd meg vele a helyiség hátsó részében találhatót láncot. A felső platform ajtó beleszik a tuskögödörbe, ezzel szabad és főleg biztonságos utat nyitva a kincsesládához. Mielőtt kinyitnád, rázd meg mind a három fát, mire megjelenik a Szerencse Madara, aki érméket hagy maga mögött bárhol, ahol megfordul. Gyűjtsd be a pénzét a többi kőcsögéből és kötőmből is. A kigyótetemtől balra levő tömb alatt találsz a SON SON Titokzatos

kincset. Menj vissza a kincsesládához, és vedd fel Barbaros következő kincsét, az Elend Kar-kötőt (Elend Bracelet).

### Titkos kincsesládák:

» *Vedd fel a totem fejét, és kezdj el körözni a kigyótetem körül egészen addig, míg észre nem veszel. A figyelme felkeltését a fej mellett megjelenő felkiáltójel jelzi.*

» *Törj szét minden kőcsögöt.*

## 3. „Three Colossi” (Három kolossusz)

A kőcsögökből és a tömbökből szedd fel az érméket, balra, a csillogós helyen pedig Wikit meggrázva találsz a POW Titokzatos Kincset. Most kattints a középső emelvényre. A magasban levő kigyóminált megvizsgálva láthatod, hogy az oldalán levő minták lefelé mutatnak, a feje pedig jobbra néz. A mintának megfelelően rakd egymásra a kigyó-darabokat (forgasd is őket a Wiimote-tal, ha szükséges), majd húzd meg a kart. Ha mindent jól csináltál, akkor egy trükkös indítókar (Crank Handle) a jutalmad. Most menj a bal oldali kolosszushoz, melynek közepén egy ++ formázód melyedést látsz. Az indítókart fordítsd át (rántsd felfelé a Wiimote-t), hogy a ++ formázó vége kerüljön előre, majd forgasd meg vele a zárat. A szobor karja leüti a kigyótetem fejét (Totem Head). Vedd fel a fejet és rakd a jobbra látható lépcső aljában levő mintás lapra. Menj a jobb oldali kolosszushoz, forgasd meg benne a kar másik, háromszögletű formázó végét. A nagy omlás jelenete után sétálj fel a kincsesládához, és gyűjtsd be a Grauen Kesztűt (Grauen Goblet.)

*Titkos kincsesládák: miután leüti a kigyótetemet a szobor karjával, az indítókar segítségével állítsd vissza a kar eredeti pozíciójába.*

## 4. „Flute of the Growlin’ Goblins” (A kántáló goblinok fuvalója)

Gyűjtsd be a két fa közötti csillogós résznél az érméket, majd a nagy kötőmbre klikkelve és a Wiimote-t rázza távolítsd el az útból. Egy nagy lyuk válik láthatóvá. Menj a gondolához, melyet megvizsgálva Wiki elmondja, hogy csak akkor lehet használni, amikor a goblinok fejüket lehajlva imádkoznak; egyébként észrevesznek és a párosnak csúnya vége lesz. Amikor a fehér figura mellett a MOVE íródik ki, forgasd a kart előre, ha a STOP, azonnal állj meg. Ússz át a lúdoldarra; a kincses láda platformjánál nem érdemes megállni, mivel a ládat labogó víz öleli körül. Odátárazd meg valamelyik palmafát és vedd fel a lehullott kókuszdiót (Coconut). A szikloperem közelében levő csillogós résznél rázd meg Wikit és gyűjtsd be az érméket. A gondolával visszatér az előző oldalra, és a kókuszdiót dob bele a nemrég felhullt üregbe. A kókuszdió fejbe kólintja az üregben megbúvó kigyót, aki kimenekülve a nyíltan halálra remíti az odolent főzőcskész goblin. Emberünk ajtútan esik össze. Most vegyél fel egy lila Altatógombát (Sleeping Mushroom) a földről, és a liánon lecsúszva, majd a

nagy kondérra kattintva ejtsd bele a kotyvalékba. A kigyót Wiki harang alakja segítségével változtatd át a Cúsó Fogóvá (Slither Gripper). A segítségével ragadd meg a Vas Merőkanalat (Iron Ladle), és kongasd meg vele a gongot. Gyorsan mássz fel a liánon, hiszen a goblinok előzőnk a konyhát a varázssal felhőpintése céljából; a belekevert altatókanál hálá azonban hamarosan az összes mely álomba merül. Mássz vissza le, és vedd fel a Kántáló Goblinok Fuvalóját (Growlin’ Goblin Fute). Ha akarod, Wiki segítségével változtasd a hortyogó goblinokat Goblin Totemekké. A fuvalóval a kézben menj a kincses ládat tartó platform oszlopához, és vizsgáld meg az oldalán látható ábrát. A Wiimote-t tartsd úgy, ahogy az ábra mutatja, és nyomd be a rajzon kijelölt gombokat. Amint megszólal a helyes melódia, a magasban égő lángok kihunynak. Mielőtt felmennél, gyűjtsd be az érméket a totemtől jobbra csillogó részen, a fa melletti csillámnál pedig a TON TON Titokzatos Kincset találsz. A földön fekvő koponyánál Wikit megcsalatlatoa érsz újja Bonelich von Skeleski-t, ha kedvet érzel egy kis zenés minijátékhoz. Ha elég jól játszol, a Titkos Kincses Térkép a jutalmad. Most menj fel a kincsesládához, és kinyitva megszerezted a Neid Horgonyt (Neid Anchor).

### Titkos kincsesládák:

» *Menj oda és vissza a gondolálod néhányszor.*

» *Változtasd az összes szendörgő goblinot totemekké, és dobdd őket az üstbe. (Brutális! :)*

» *Játszd el a melódiát a fuvalón visszafelé.*

## 5. „The Fountain Guardian” (A szökőkút őre)

Mássz fel a liánon, és vizsgáld meg a vízi szűzstat. Hamarosan egy baka ugrál elő, akit Wiki segítségével változtass át Békabombává (Frog Bomb). Dobd bele a vízbe a csúszda tetején, ekképpen felrobbanva az odolent horgászó goblin. Törd szét az összes kötőmböt, míg az egyik alatt egy kukacot (Worm) nem találsz. Kezedben a kukaccal csúszs le a vízi szűzsdán. A goblint változtasd totemmé, majd klikkelj a horgászótarra. Most klikkelj a horgóra és a Wiimote finom mozgatósával akaszd rá a giliszát. Dobd a horgót a vízbe, melyre rövid időn belül ráveti magát a lenti vízi üregben megbúvó, nagyobacska hal. Amint ráharapott, a fehér figura utatásának megfelelően rázd gyorsan fel-le a Wiimote-t, ha a MOVE íródik ki, és állj meg, ha a STOP. Ha elrontanád, ússz a kizs tölődalára – anélkül, hogy lemerülne, egyébként halkaja lesz –, vegyél fel egy másik giliszát, és folytatd. Amint végzetél a Szökőkút őrével, húzd ki a földből a két gumós növényt. Amint az összes repát kihúztad és az összes kötőmböt szétörted, megjelenik a Szerencse Madara. Szedd fel az összes érmét, amint csak tudsz. Most ugorj a kis tőbe, ússz az aljára, és a dugóra kattintva, majd felfelé rántva húzd ki a helyéből. A víz eltűnik. A barlang bal oldalán csillogó résznél rázd meg Wikit és vedd fel a SUI SUI Titokzatos Kincset. Ha van kedved, jaitss Bonelich von Skeleski koponyájánál, és szerezed meg a Titkos Kincses Térképet. Mássz fel



a lánon, menj le a lépcsőn a kútig és vedd fel a Romok Kulcsát (Ruins Key). Menj vissza a mederbe. Ragadd meg a dugót (Spring Plug), és tedd a helyére, mire a víz ismét befolyik az üregbe. Ússz le, vedd fel a kulcsot, ússz át a víz alatti járaton. Nyisd ki az ajtót a Romok Kulcsával, majd a kincseldőlából vedd magadhoz Barbaros kapitány újabb tartozékát, az Abscheu Távcsovét (Abscheu Scope).

#### Titkos kincseldőlák:

» Adj a cápának öt darab gilisztát. Ehhez állj a kis tő jobb oldalára, és onnan hajigáld be őket a vízbe.

» Tegyél egy kukacot a vízi csúszda tetejére. A béka leugról a tő jobb oldalára. Változtasd Békabombává, és dobod a tőre.

» Ugorj a tőbe a jobb partról, és csúszd bele a vízi csúszdáról. Ismételd meg ezeket, miután leeresztetted a vizet.

### 6. „King of the Jungle”

#### (A dzsungel királya)

Törd össze a köcsögöket, szedd fel az érméket, majd a százlábút Wiki segítségével változtasd át fűrészre (Centi-saw). Menj át a fatörzs-hídon, és fűrészeld át a barlangtemplom bejáratát lezáró kőt farudat. Menj be és fel a lépcsőn, egészen a felső teraszig, ahol a nagy szörnyeteg tanázyik. Ragadd meg a nagy vázát (Scale Vase), vidd le a lépcsőn és dobod a kigyótótem fejeire úgy, hogy fejfel lefelé tartod. Most vedd fel az egyik rudat, menj vissza a tábornúthöz és gyűjtsd meg. Lett egy fáklád (Torch). Menj vissza a barlangba, fel a lépcsőn, és közelítsd meg a szörnyet a fáklával a kezeden – a nagy fickó halálára reméltem menekül hátra, magával víve a kincseldőlát. Menj vissza le a lépcsőn, majd haladj tovább a templom belsejébe. Az égő fákláid tedd a sötét helyiség bal oldalán álló kigyótótem oldalára. Menj ki a szomszédos járatba, és a csillógó részről Wikit megcsorgatva szerezd meg a MOMOTARO Titokzatos Kincset. Menj vissza az előző terembe, és a falon látható egyszerű rejtvénynél tedd a helyükre a puzzle-darabokat. (Egyet nem tudsz felhasználni.) A szomszédos járat eddig megközelíthetetlen része felülidőzik vízzel. Ússz át rajta, majd a folyosón a denevérek egyikére kattintva, utána Wikit meggrávozva szerezd meg a Denevérrnyőt (Batbrella). Menj fel vele a felső teraszra. A köcsögökből szerezd meg az érméket, hűzd ki a gyökereket, majd vizsgáld meg a terasz jobb szélén álló kigyótótemet. Fordítsd meg a Denevérrnyőt úgy, hogy a kompos vége nézzen felfelé, majd a kőtélre kattintva csúszs le vele, a szörny háta mögött landolva. Vedd magadhoz a Denevérrnyőt, majd csengsed meg Wikit a kincseldőlánál. Ezzel a nagy szörnyet is megriasztod, aki törni-zúzni kezd, azáltal mindhárom figura lezuhan a platformról. (A levegőben nincs túl sok idő: gyorsan kattints az ernyőre és nyisd ki a 2-es gombbal. A viszonylag biztonságos landolás után csörgsed meg Wikit a tótem mögötti csillógó részről, majd a kincseldőlából tedd magadévá a következő helyszin térképét (Treasure Map).

#### Titkos kincseldőlák:

» Csengsed meg Wikit párszor a barlang bejáratát előtt. Egy váza esik a kigyótótem fejeire.

» Csengsed meg Wikit a templom előtt (a denevérektől jobbra), míg magadra nem tereled a szörny figyelmét. Rohanj vissza, mielőtt meglát. Most óvakodj mögé, és változtasd totemmé.

» A záró zuhanáskor ragadd meg a Denevérrnyőt, és fordítsd át néhányszor, mielőtt kinyitnád.

## FROZEN TEMPLE (JÉGTEMPLOM)

### 1. „Keeper of the Ice”

#### (A jég őrzője)

Nehéz pálya! Egy agresszív hóseprő robot őrzi ezt a területet. Amikor az óra tizenkettőt üt – cirka minden tízedik másodpercen –, az őrült gép végigrohan a havon és felsöpör minden lábnymot, amit Zack hagy. Ha a szerencsétlen flótás az útjába kerül, akkor bizony őt is brutálisan az arcunkba söpri. Az elkerülésére vagy a hótól mentes kör alakú platformokra kell állnod, vagy pedig a fákat megráznod, ekképpen a lehelülő hó betemeti a lábnymokat. Menj a közelben álló magas platformhoz, mássz fel a létrán. Rázd meg a köcsögöt, amelyben Johnny rejtőzik. Ezután vedd fel a térség jobb oldalán, a hóban található Öreg Esernyőt (Old Umbrella), majd menj vissza oda, ahonnan indultál. Nyisd ki az ernyőt, majd kattints az oroszlánszoborra. A jéges lehellet előtt az esernyő megvédi hőseinket, ám a vizes medencék befagnak. Menj a nagy vízfelület közepén levő havas kis szigeten álló Ásóhoz (Shovel), és vedd fel. A robot ide is követ, vele is szakad a jég alatta – sajnos, egyelőre nem teljesen. A csillógós helyen Wikit megcsorgatva szerezd meg a PIRATE Titokzatos Kincset, az egyik jégtömb mellett pedig érméket találás a csillógós részről. Az ósával szabadonmésd a hó fogságából a didergő lila figurát, majd Wiki segítségével változtasd Totemmé (Goon Totem). Utóbbi tidd a jobb oldalon álló kör alakú emelvény tőréltájának aljához, és tedd a mélyedésbe. Menj vissza az ásóért, mássz fel, és a felső platformon levő havat lapátold a jégfelületre. A csillógós részről csengsed meg Wikit és szedd fel az érméket. Menj a jégre, kicsit topod össze a havat, majd vonulj egy biztos jégfelületre, ahol Zack nem hagy lábnymokat. Az őrült robot takarítómunkás alatt beszokad a jég – végre megszabadultál idegesítő jelenlététől! Rázd meg a törött létra melletti fát, hogy megjelenjen a Szerence Madara. Most már biztonságosan kinyithatod a kincseldőlát, és vedd ki belőle a Leid Serleget (Leid Goblet) – Barbaros kapitány nem kis öröme.

#### Titkos kincseldőlák:

» Rázd meg az összes fát.

» Az egyik titkos kincs a túlsó jobb oldalon levő befagyott folyó felszínén van. Egyszerűen sétáld oda hozzá.

» Vidd a Rózsakalóz totémét az oroszlánszobor padogától (ahol befagyasztottad a vizet) a

törött létrás padogához. Közben megrázhatsz egy fát, de ne tedd le a totémet, mert előlről kell kezdened az egészet.

### 2. The Crystal Key

#### (A kristálykulcs)

Törd szét a köcsögöt és a jégtömböket a bennük rejlő érmékért. A nagy kar melletti csillógó részről további érméket találás, jobbra, az ajtó mellett pedig a BOW Titokzatos Kincset. Most klikkelj a kamera ikonra. Odafent, a jégoszlop tetején Johnny üldegél. Kattintgass rá egészen addig, míg szegény le nem esik onnan, melyért újabb éremesd a jutalmad. Jöhet az illetés rejtvény megoldása. Menj a bal oldali öntőformához, a lapokat rendezd sorba az ajtók színei alapján, így egy kulcs öntőmintáját kapod. Most húzd meg balra a kart, utána jobbra, és vedd fel a Jégrudat (Ice Bar) a jobb oldali öntőformából. Helyezd a bal oldali öntőformába. A kar kétszeri eltávolítás készíts újabb Jégrudat, vedd fel, és kattints a kartól balra levő, vastag fénysugárra. Véltsd a fényt az öntőformában levő rúd kanálára úgy, hogy elkezdjen sísteregni. Amikor vízzé változott, még egyszer told meg a kart, hogy megfagyassz a vizet a kulcs öntőformájában. Ezzel a kulcsal már ki tudod nyitni a kincseldőlát őrő ajtókat. Gyűjtsd be a Verbittering Bárdot (Verbittering Axe).

#### Titkos kincseldőlák:

» A helyiség bal oldalon két kulcslyukat találás a falban. A Jégrudat használd a jobb oldali kulcslyukban.

» Forgass meg egy magad készítette kulcsot a bal oldali kulcslyukban. Az öntőformák sorrendjének a következőknek kell lennie: sűrke, zöld, kék.

### 3. „Icicle of Prosperity”

#### (A jómód jégcsapja)

Először is gyűjtsd be a szokásos dolgokat a kezdőpont közelében található csillógós részről: a békától balra az EXED EXES Titokzatos Kincset, jobbra, a lejtő előtt és a lépcső felénel pedig az érméket. A lépcső tetején járss Bonelich von Skeleski zenés játékkal, melynek jutalma Wiki fejlesztése, aki piros fényeket kap. A lejtő aljában egy vízszintes üldöz körbe-körbe egy Rózsakalózt. Állj a Rózsakalóz elé, csöngsed meg Wikit, mire az Totemmé (Goon Totem) alakul. A vízszintes belehoan, és ájultan esik össze. Az állatot Wiki segítségével változtasd Vadkanalakapácsá (Boarammer). A közelben levő kis alkvára kattintva egy denevér repül elő onnan, akit változtass Denevérrnyővé (Batbrella). Vedd fel a kalapácsot, mássz fel a jobb oldalán lévő, és csapj rá a nagy jégcsap feletti területre. Mássz le a bal oldalon, mire a Rózsakalóz csapdába esik Zack és a lezuhanat jégcsap között. Változtasd át Totémé, és a közeli csillógós részről gyűjtsd be az érméket. Most kattints a nagy jégcsapra, és távolítsd el. A két Totem segítségével zárd el a vakond üregeinek két nyílását. Most menj a harmadik nyíláshoz, a kalapácsod költsd fejbe szegény vakondot, majd Wikivel változtasd őt egy Vakondfűróvá (Moldrill). Vidd a túlsó jobb oldali rámpa aljához, és szerkezeten

használna engedje ki a százlábút. Most menj fel a fúróval a nagy jégcsaphoz, vají egy kis lyukat az oldalába, menj le a kis jégcsapért, és dugd bele a lyukba. Ismét menj le a kalapácsért. A vakond üregét megvizsgálva elúgrik Johnny. A kalapáccsal üsd bele a kis jégcsapot a nagyba. Ismét menj le a vakond üregéhez, a közeli csőgből varázsolj elő a kigyót, és változtasd át Csúszó Fogóvá (Slither Gripper). A fogóval menj a békához, Wikit megcsörgetve változtasd vissza kigyóvá, aki halálra rémíti a békát. A béka leugrik, azon nyomban változtasd Békabombává (Frog Bomb), és rakd a nagy jégcsapon vají üregbe. A százlábút változtasd át Száz-füresszé (Centi-saw), és átvágya vele a nagy jégcsapot a kincsesládát őrző jégtömb szélpartod. Vedd fel belőle a Qual Kalapácsot (Qual Hammer).

#### Titkos kincsesládák:

» *Miután szabadjárva engedted a százlábút, a Vakondfúrót ismét használd a szerkezeten, mire egy gomb tűnik elő. A Denevérművel nyomd meg a gombot.*

» *Az óriási jégcsapot ejtsd a kincsesládát őrző jégtömbre.*

» *Fúrd meg a Vakondfúróval a kincsesládát őrző jégtömböt. Dugd a jégcsapot az üregbe, és üss rá néhányszor a Vadkankalapáccsal. Most használd a Békabombát. Vágd át a jégtömb oldalait, majd üsd a kalapácskal egészen addig, míg a találati pontok mérője 50-re csökken. Utána üsd tovább ököllel egészen a titkos kincs megjelenéséig.*

#### 4. „Frost Breath” (Jeges lehellet)

A jelenet vége érésével húzd meg a veled szemben levő kart. Egy lézersugár találja el a Wikit fogságban tartó Jégoroszánt. A lény düheben tombol egyet, és összetör, illetve megfagyaszti néhány dolgot a teremben. A helyiség összesen háromféle módon tud megváltozni. A lényeg az, hogy az oldalsó „öntőformákból” felvett Jégtükrokkal (Ice Mirror) elvezess a lézer fényét a túldolali kilővéberendezéshez. Amikor a Jégoroszán jegeset lehel, büji fedezékbe a lézergép vagy bármelyik tükrök mögött. A lézert fordítsd el a beállított tükrök irányába, majd húzd meg a kart. Mikor másodjára is eltalálod az oroszánt, Róza Kapitány jéggé fagy. Vedd fel és rakd a bal oldalon álló székbe a szobor helyére. Vedd fel a Bálványtükröt (Idol Mirror) a szemben levő szobor kezéből, és helyezd Róza kezeibe. A tükrök helyes beállításával megint találod a Jégoroszánt, aki végül pirítottá változik. Wikit csengesz meg a két csillagos résznél, az egyiknél a Kincsesládát Titkosztos Kincset találod. A kincses ládából pedig halászd elő a következő helyszínt térképet (Treasure Map). Búcsút inthetsz az örök hó birodalmának!

#### Titkos kincsesládák:

» *Állj mind a tizenegy tükrőrtől el, a platformra vagy a tükrökhez vezető lépcsőkre. Várd meg, hogy Zack elkezdjen dideregni, utána menj a következőhöz.*

» *Csengesz meg Wikit a lézergyű mellett (amellyel jobbra és balra is tudsz célozni), miután elpusztítottad a Jégoroszánt.*

### VOLCANO CAVERN (VULKÁNBARLANG)

#### 1. „Lake of Fire” (Tüztó)

Menj fel a lejtőn, és vizsgáld meg az összes köcsöget. Keresd meg az Agyardarabot (Fang Piece). Feljebb egy eszméletlen Rózsakalóz fekszik a földön. Vissza változtasd őt Totemmé, majd rakd az azonos szinten, a kölépcsőtől jobbra, attól nem messze látható mélyedésbe. Menj át a hídon, törd szét a köcsögeket, az itt heverő Rózsakalózt is változtasd Totemmé, majd rakd a közelvenő a kölépcső alatti mélyedésbe. Ismét menj át a hídon, a százlábút változtasd füresszé (Centi-saw). A szerszámmal a kezdetben menj fel a kölépcsőn, törd szét a köcsögeket, majd a füresszel vágd ketté a lépcső feletti falpankót. Haladj át az így keletkezett hídon, és tedd ugyanezt a másik falpankónál. Törd szét az utolsó köcsöget, majd vedd kézbe az Agyardarabot. Menj le a hosszú lépcsősről aljára, és irány a magasban levő, nagy ajtó. A jobb oldali, törtött agyammal használd az Agyardarabot. Ezzel az ajtó mögötti vulkánban forogó lava lezúdul a kincsesládát körbevevő tuskók közé. Menj vissza a füresszel, majd vágd el vele a fenti lejtő tetején található tűzes golyóbst tartó falcsőpöt. A hatalmas laszti legurul a lejtőn, és nekicsapódik a vizes tartályt őrző, óriási vasajtók első tagjának. Hogy az ajtók átszakadjanak, a másik golyóra van szükség; vágd el a kezdőpontonhoz közeli falcsőpöt. A bűszme nagy vizaritály felborul, tartalma a foryogó lávába ömlik, megszilárdítva és átjárhatóvá téve azt. Most már szabad az út a kincsesládához, de előbb még csengesz meg Wikit a vizaritály mellett csillagos részen, hogy megcserezhesd a GUN SMOKE Titkosztos Kincset. Utána pedig Barbaras kapitány következő alaktörészt, a Zorn Gyertyatartót (Zorn Candleabra).

#### Titkos kincsesládák:

» *Mielőtt kinyitnád a kincsesládát, klikkelj a jobbra levő kőömbre, és törd szét. Alatta egy embervényt találsz. Rakj rá egy totemet, hogy megjelenjen a titkos kincsesláda.*

#### 2. „Bridge of Doom” (Az ítélet hidja)

Ennek a pályának az a célja, hogy a nagy vízköpő szobor kezében tartott, üres tartályt megöltöd vízzel, majd öntsöd a kincses ládát őrző tűzre. Menj át az omladozó Ítélet Hídján, ahol még egy vízköpőt találsz. A szökőkút mellett csillagos résznél csengesz meg Wikit, és gyűjtsd be az érméket. Vedd fel a földről az Antik Serleget (Antique Goblet), és a szökőkútra klikkelve merítsd bele a vizet. A vízzel teli serleggel NE menj vissza a hídon, mivel az három átkelés után leszakad, és egy serlegnyi víz nem elég a tartály megtöltéséhez. Helyette indulj felfelé a

lépcsőn és vizsgáld meg a kart. A 4-alakú jelzésen véletlenszerűen villannak fel a fények; ezeknek megfelelően kell nyomkodnod a D-paddot. Amint sikerül eltáloznod a helyes sorrendet, a kar meghúzásával a lépcsősről úgy rendeződik át, hogy rajta keresztül le tudsz sétálni az alsó szintre. Még mielőtt ezt megtenné, rázd meg Wikit a csillagos résznél, és gyűjtsd be a GHOST'N GOBUNS Titkosztos Kincset. Odalenn kattints a jobbra lágoló tűzsávrá, és öntsöd rá a serlegben hozott vizet, mire az kialszik. Vedd fel a Munkavédelmi sisakot (Hard Hat). Törd össze a kődarabokat, zsebedbe a pénzt, majd balra loig fel a fenti szökőkúthoz a kar használatával. Töltsd meg a sisakot vízzel, menj át a hídon és borítsd a vizet a szobor által tartott, üres tartályba. Ezáltal sikerült azt félig feltöltened. Menj vissza a hídon, és ismét merítsd meg a sisakot. Most már ne menj át a hídon, mivel le fog szakadni Zack súlyát alatt. Vanulj le a lépcsőn a legalsó szintre, az egyik Rózsakalózt változtasd Totemmé, majd rakd bele a két platformot elválasztó kis résbe. Vedd fel a vízzel teli sisakot, és a tartalmával oldsd ki a túldolalon égő tüzet. Most a másik Rózsakalózt is változtasd Totemmé, és vidd át a túlsó szökőkúthoz. Rakd a szökőkút mellett, négyzet alakú lapra, mire a kőr alakú platform leereszkedik. A szökőkút előtt csillagos résznél csengesz meg Wikit, gyűjtsd be az érméket. A sisakot töltsd meg vízzel, állj a kör alakú platformra. Wikit segítségével változtasd vissza a Totemet Rózsakalózzá, aki így leszedeleg a lapról, Zack és Wiki pedig a felfelé induló „lift” segítségével feljut a magasban levő vízköpőhöz. Öntsöd a sisak tartalmát a vizaritályba. A vízköpő ekkor kiejti a kincsesládát körbeölelő tüzet, le pedig vedd magadhoz az Ekel Karpercet (Ekel Bracelet).

#### Titkos kincsesládák:

» *Menj át az Ítélet Hídján háromszor.*

» *A legalsó szint jobboldalán egy halom követ találsz. Állj a kövek és a fal közé, majd csengesz meg Wikit egészen addig, míg a titkos kincsesláda megjelenik.*

#### 3. „Relics of the Past” (A múlt ereklyéi)

Mássz le a létrán, és indulj felfelé azon az úton, melynek végében egy ijeszítő szoborszerűség látható. A mögötte levő csillagos résznél Wiki közbenjárásával gyűjtsd be az érméket. Amint lefelé indulsz, a szobor életre ke és üldözőbe veszi hőseinket. Gyorsan szaladj át a hídon, ami szerencsére beszakad a súlyos szerkezettel együtt. Menj le a robot maradványaihoz, és megvizsgálva találod meg az Energiakristályt (Power Crystal). A közelben egy kigyó ugrik elő az üregből. Wikivel változtasd át a már jól ismert fogóvá (Slither Gripper), majd az eszköz segítségével vedd magadhoz az Energiakristályt. Menj vele a mozdulatlan szoborhoz, és kelds életre a kristályt. A Wiimote-at vízszintesen helyezbe tartva, a D-paddal tudod irányítani. Menj a törtött szobor maradványaihoz, és a 2-es gomb megnyomásával dobod félre az útból. Most



nyomd meg a B-t, vedd ki a kristályt és lórál le! Mássz fel a létrán. A falon egy nem túl bonyolult rejtvény vár rád. Három puzzle-darabot kell a helyére tenned. A bajok gyökereit ez jelenti, hogy az egyik darabot berakva a másik kettő is elfordul. A legegyszerűbb módszer a következő:

– A jobb alsó darabot rakd be úgy, hogy a sarka a bal felső irányba nézzen.

– A jobb felső darabot rakd be úgy, hogy a sarka a jobb felső irányba nézzen.

– Az utolsót rakd be a helyes irányban, mire a másik kettő a helyére fordul.

Ismét mássz le a létrán, majd menj le a lejtőn. Ha sikerült fejlesztened Wikin a Frozen Temple pályán, akkor sikeresen teljesítheted Bonelich von Skeleski zenés minijátékát, melynek jutalma az újabb Titkos Kincsek Térképe. Mássz le a létrán és menj fel a nagy kapu feletti területre. Klikkelj a láncrea és húzd lefelé háromszor, mire a kapu kinyílik. A nagy láda mögötti csillagos résznél szerezheted meg a SECTION Z Titokzatos Kincset. Menj le a lejtőn, és pattanj az újabb szobor hátára. Ennek segítségével vidd a ládat a fém csapóajtóra, majd menj le balra a következő részre. A jelenet után vedd fel a megsemmisült robot maradványait, és azt esernyőként tartva haladj át hátsóddal a lávafolyam alatt. A két lávafolyam közötti csillagos résznél további érmeket szerezheted be. A következő résznél indulj balra. Amint az őrtűl robotok elindultak, nagyon gyorsan kattints a falon lévő rejtvényre. A felső számlaport fordítsd úgy, hogy az jobbra álljon, az alsó kettőt pedig lefelé, majd nyomd meg a középső piros gombot. Így a dühös robotok megérdemelt helyükre, a lávába potyognak. A hidon átmenve a kincses ládából szerezed meg az Erstaunen Kalapácsot (Erstaunen Hammer).

#### Titkos kincslelőadás:

» Oldd meg elsőre a lávafolyam rejtvényét.

» Menj fel és le háromszor minden kör alakú platformon. Ezalatt ne szállj le és fel rálok, csak klikkelj a platformra, amíg Zack rajtokt áll.

» Miután elintéztél a kincslelőadás szellemét, menj be abba a helyiségbe, ahonnan a rémisztő robotok jöttek elő. Johnny vár rád a titkos kincslelőadással odabent.

#### 4. „Dragon Scales” (Sárkánypikkelyek)

(Véleményem szerint eddig talán ez a legnehezebb és legötletesebb pálya. Készülj fel rá, hogy többször is előlór fogod kezdeni, meg rájössz mindenre. De annál nagyobb a sikerélmény, ugye.)  
A létrán mássz fel a sárkánycsontváza belsejébe, és jobbra kattintva juss el a karig. Meghúzza a hüllő lelejt a kezében tartott Lemezt (Giant Slab). Húzd meg a kart meg egyszer, mire a lábait leereszkednek. Gyere ki a sárkányból, és a lemez által képzett hidon átmenve a lábhoz húzd ki a helyéből a Sárkány Karmát (Dragon's Claw). Menj vissza a kis sárkány szoborhoz, aktiváld a karommal, majd a Wiimote-tal fogatva irányítsd úgy, hogy az általa kilőtt tüzes gölyökök szét tudják lőni a szemben lévő peremen korozó hatalmas pókokat. Amint végeztél velük, célozz

a szoborral egészen jobbra, majd hagyd ebben a helyzetben. Menj az egyik ájtultan heverő pókhoz, és Wiki megcsörgetésével változtasd Pókutóvé (Spidarocket). Az ütővel menj a sárkány alatti fémrácsra, és a szoborból érkező gölyököket próbálj úgy ütni, hogy az egyik eltálolja a veled szemben levő pókot. Menj a táloldal végében ájtultan heverő Rózsakalához, változtasd totemmé, majd a totemet gördítsd le az elülső rámpán úgy, hogy vízszintes irányban eldöntőd. Most vedd fel az eddig pallóként szolgáló lemezt, és ezt is csúsztasd le a rámpán. Ezen ténykedésed eredménye egy libikóka. Menj a másik eszméletlen Rózsakalához, őt is változtasd totemmé és gördítsd le a rámpán. Most mássz le, és ugorj a libikókára. A totem átrepül a szakadék felett a táloldalra! Törd szét az összes költömböt, vedd fel az érmeiket, és fogd a kezébe az egyik Pókutót. A tüzes gölyökök kilövő szoborhoz menve fordítsd el teljesen balra, hogy a labdacsof elkezdjék lőni a nagy gölyöt. Gyorsan juss vissza a libikókához, állj a jobb szélére, így amikor a nagy gölyő leesik, Zack átrepül a táloldalra. A totemet dugd bele a lávát kilövő nyílásba. A közeli számla előtti csillagos résznél rázd meg Wikit és rakd el a THE SPEED RUMBLER Titokzatos Kincset. Vedd fel a Pókutót, juss fel a fémerkekre, és a korábbi módszerrel találj el a magasban felfüggesztett kincslelőadást, ami a libikókára esik. Menj a másik nagy gölyőhöz, törd össze a mellette levő költömböt. A gölyő legurul, a kincslelőadás pedig átrepül. Szerzed meg belőle a Trauer Ballt (Trauer Axe).

#### Titkos kincslelőadás:

» Futtarozz oda-vissza a sárkány csontvázában néhányszor.

» Johnny a sárkánycsontváz farkának tetején ül. Lőj meg tüzes labdát az irányába a bal oldali fémerkekről.

#### 5. „Ancient Wyrn” (ősi ellenség)

A kőbe faragott ábra előtt egy csillagos rész látsz. Csörög meg Wikit és gyűjtsd be a SIDE ARMS Titokzatos Kincset. A nagy és mérges sárkány nem kedveli a csengő hangját, tehát ha meghallja, egy tűzlabdával jutalmazza ezen tevékenykedésedet; akárcsak a kis sárkánybéli sírását. Utóbbi úgy tudod jökekre deríteni, ha valamelyik fáklyára kattintva hagyd, hogy falatozzon a lángokból, a fejére kattintva és a Wiimote-ot előre-hátra mozgatva megsimogatod, vagy a testére kattintva és a Wiimote-ot vízszintesen tartva elringatod. Indulj jobbra a vizes tartályt rózsaszín szoborhoz. Kattints rá, majd fogd meg a kis sárkány farkát és húzd meg néhányszor, aki tüzet okád a szobor oldalában levő üregbe. Ezáltal aktiválódván a szobor a vizet a nagy sárkány feje feletti tartályba spricceli. Haladj tovább jobbra, majd a rémületen rohagáló Rózsakalóval változtasd totemmé. Hagyd ott, ahol van. A kereszteződésnél válszod a balra induló lejtőn, melynek a végénél Wikit megcsengetve gyűjtsd be néhány érmet. Aktiváld a szobrot a tanult módszerrel. Menj vissza le a lejtőn, vedd

fel a Totemet és cipeld le a jobb oldali lejtőn. Rakd a létra mögötti mélyedésbe. Haladj tovább a kapcsolódobozig. A karokat állítsd be úgy, hogy a két szélső alul, a középső pedig a középső helyzetben legyen, majd nyomd meg a felső sárga gombot. Mássz fel a létrán. Odafent is rohagjál egy Rózsakaló, azt is változtasd totemmé, majd cipeld végig a bal oldali úton és rakd a mélyedésbe. Menj vissza le a lejtőn, és a létrán, vedd fel a totemet és vidd vissza egészen odáig, ahol kezdted a pályát. Menj le a lejtőn és rakd a végén lévő mélyedésbe. Irány vissza a létrára, mássz fel és aktiváld az itteni szobrot. Kicsé odább újabb csillagos rész következik, ahol érmeiket gyűjthetsz, utána pedig még egy kapcsolószerkezt. A karokat állítsd be úgy, hogy a két szélső középen, a középső pedig a legmagasabb helyzetben legyen, majd nyomd meg a felső sárga gombot. Most menj az utolsó szoborhoz. Miután aktiváltad, a Rózsakalóval változtasd totemmé, majd vidd le a lejtőn és rakd az utolsó mélyedésbe. A hatalmas kalapács előtti csillagos résznél gyűjtsd be az érmeiket, majd mássz fel a kalapácsra a lehető legmagasabbra. Csengesd meg Wikit, amíg magadra nem tereljed a nagy sárkány figyelmét. Amint ő elkezd készülni a tűzgöly dobására, gyorsan kattints a létrára, majd Zack lemezis onnan. A tűzgöly eltalálja a kalapácsot, ami a nagy sárkány fejére borítja a magasban levő vizes tartályt tartalmazó. Ez kissé lehűti a kedélyeket. A sárkány eldobja a nála lévő kincslelőadást, és fiát hóna alá csopva dörrel-dörrel távozik. Most már kinyithatod a kincslelőadást, és irány a következő nagy helyszín!

#### Titkos kincslelőadás:

» A sárkánybéli segítségével altsd ki mind a négy fáklyát úgy, hogy hagyd falatozni a lángokból. Légy fürgé, mert a fáklyák rövid idő után automatikusan meggyulladnak!

» Váltakozva aktiváld a rózsaszín szobrokat és helyezd a totemeket a mélyedésekbe: víz, totem, víz, totem, víz, totem, víz.

### AIRESHIP (REPÜLŐGÉP)

#### 1. „Operation: Take Back!” („A művelet == szerezd vissza!”)

Nyisd ki a hangár ajtaját a falon lévő kapcsoló aktiválásával. A hangor tülös felében egy kis repülőgép áll: hősünk ezzel fognak elmenekülni, miután visszasszerkezték a Rózsakalóhoz által elorozott térképet. Az ajtóra kattintva hívd fel a liftet, majd menj le vele az első emeletre. A helyiségben levő készülék karját meghúzza a bombák lepotyognak, a létra pedig szabaddá válik. Mássz le, alul függeszkedj végig a csövön, majd fel a tülös létrára. Kattints a fedélzeti nyílásra, majd dob ki. Ne mássz fel, hanem vissza az előző helyiségbe. Nyiss be az ajtót. Az őrt álló Rózsakaló átzuhan az imént kinyitott fedélzeti nyíláson. Húzd meg az itteni kart is, mire ledől a gép propellere. A második emeleten egy szlodos meghallja a szíriénét, és elindul, hogy szétnézzen. Mássz le a létrán és várd meg, míg a Ró-

szakaloz át nem megy a turbinahelyiségbe, majd mássz fel az első helyiségbe. Leftezz fel a hangárba. Juss vissza a gép külső fedelzetére, mássz le a létrán, és a leállító propelleren keresztül juss el az ajtóig. Benyíva egy gyanútlanul, háttal állógoló Rózsakalóba botlassz, akit azon nyomban változtass át tottemé. Most húzd meg a veled szemben levő kart, ami aktiválja a repülőgép fedélzeti ágyúját. Menj a hajóhídra, a csillagos résznél csörgesd meg Wikit és rakd zsebre az érmeiket. Irány a fedélzet. Ugorj bele az ágyúba, és lödd szét a hangárajtót, valamint a szellőztetőnyílás fedelét. Gyere ki az ágyúból és ugorj bele a szellőzőbe. A békát változtasd Békabombává (Frog Bomb), és dobdd bele a ventilátor nyílásba. Az alsó helyiségben tartózkodó Rózsakaloz ájultan esik össze. Ekkor újabb béka kerül elő. Tereld úgy, hogy balra induljon el, míg le nem esik Rózsa szobájába, hogy azután a mindig hisztis hölgyike arcán landoljon. Mássz fel a létrán, dobdd félre a fedélzeti nyílást, a lifttel menj le az első emeletre és juss el Rózsa szobájába. A földgömb előtt csengesz meg Wikit és gyűjtsd be a MOBI-CHAN Titokzatos Kincset. (Rózsát ne próbáld átváltoztatni, mert csak a béka változik bombává, és az sem az ő kárára fog fellobbanni.) Menj vissza a turbinahelyiségbe, és mássz le a létrán. Maradj itt és várd meg, míg Rózsa és testőrsége meg nem állapodik. Most menj vissza Rózsa szobájába, tovább a jobb oldali ajtón a kalózkó hálól helyiségbe. A csillagos résznél gyűjtsd be az érmeiket, majd lefizezz fel a hangárba. Kezdedben a térképpel ugorj a kis repülőgépbe. Fordítsd el az indítógombot, húzd be a kart és irány a határtalan égi! A Repülőgép helysége ezzel az egy küldetéssel véget ér.

#### Titikos kincselsládák:

» Kapcsold ki a turbinát minden alkalommal, amikor elmész mellette. A harmadik alkalom után a titkos kincselsláda a hidan jelenik meg.  
» A szellőzőnyílásban tereld a békát jobbra, míg bele nem ugrik a liftkádba. Csináld ezt meg háromszor, és egy kincselsláda jelenik meg a Rózsakalózkók hálótérképében. Még azelőtt tedd ezt meg, hogy a békát beüldöznéd Rózsa szobájába.

### BARBAROS'S CASTLE (BARBAROS KASTÉLYA)

#### 1. „Bell Tower of Requiem” (A gyászmise harangtornya)

Törd össze a balra levő kőcsököket, és vedd fel az érmeiket. Mássz le a létrán. Kerüld el a lila fémszörnyeteget, aki tulajdonképpen egy csattogó koporsó. Menj az irányítópanelhez és fordítsd a kerek kapcsolót kétszer jobbra, így a hatalmas lapátok az ellenkező irányba kezd el forogni. Menj fel, várd meg, amíg a hold világotlan kezd, majd a lapátok segítségével juss fel a következő szintre. Míg a szellem koponya (Creepy Skull) formájában van, vedd fel és rakd a padlókapcsolóra, utána gyorsan juss fel az így aktivált lifttel a felső emeletre. A szökőkút előtt

csillogós részt látsz. Várj, míg a hold ismét előbukkan, majd csengesz meg Wikit és gyűjtsd be az érmeiket. Mássz fel a létrán a tetőre. Törd szét a kőcsököket, melyekben további érmeiket és a BIONIC COMMANDO Titokzatos Kincset találod. Húzd meg a harang láncát. Mássz le a létrán, és a holdfény világánál vedd fel a Holdkővet (Moon Stone) a szökőkútból. Rakd a jobb oldali sarokban levő lámpásba, és ennek a fényénél a két szellemet változtasd koponyává. A koponyák » Holdlámpás fényében maradván nem változnak vissza szellemeké – cserélgesd őket » Holdkővel, míg le nem tudod őket biztonságba tenni a földre. Most már elveheted a Kastély Kulcsát (Castle Key) a szökőkútból. Mássz fel a tetőre, a kulccsal nyisd ki az ajtót, majd a létrán felmászva a harang felett találod magod. A békát változtasd Békabombává (Frog Bomb), és helyezd a harang feletti gerendára. Robbanás rengeti meg a harangtornyot. A láncan csúszs le a földszintre és a kincselsládából gyűjtsd be az Eisameiket Övet (Eisameiket Belt).

#### Titikos kincselsládák:

» Húzd meg a harangot néhányszor, majd a hold fénye világít.  
» Miután a harang leesett, az alsó szinten levő masinánál fordasd a fogaskereket az ellenkező irányba.

#### 2. „The Painted Secret” (A festett titok)

Klikkelj a seprűt ábrázoló képre. A Wiimote előre lökésével ragadd meg a Régi Seprűt (Old Broom), majd vedd ki a képből. Menj a felhőket ábrázoló festményhez, kattints rá és a seprűvel tündes el a felhőket. Térj vissza a kezdőponthoz, vedd fel a bal oldali Háttérzongató Festményt (Eerie Picture), és tedd a földre. Vedd fel az Aranydarabot (Gold Fragment), rakd a bal emelvényre. A rútúzó hold fényében megjelenik a Szerencse Madara – csengesz Wikit és vegyél fel minden érmet, amit tudsz. Most rakd az Aranydarabot a padló közepén levő mélyedésbe. Vedd el a túlsó jobb oldali emelvényen álló képet, és rakd a túlsó bal oldali emelvényre. Kiesik belőle a Kastély Kulcs (Castle Key). A kulccsal nyisd ki a szemben levő képen levő ajtót, vedd fel a seprűt és az ajtón át juss fel a második emeletre. Kattints a bal oldali első festményre. A seprűt fordítsd meg úgy, hogy a bot vége legyen elől, majd kattints » festményben látható Aranydarabra. Koppints rá a rúdál néhányszor, hogy a földre essen. Menj az öreg férfi előtti részhez, és ess le a földszintre. Menj a jobb oldali képhez, fordítsd meg a seprűt és a végét mártogass meg a padlón levő tintapacában. Így egy Festőecsetet (Paint Broom) kapsz. Menj vissza az öreg, marcos férfi portréjához, és fess át vele a szemét, így nem fog látni. Most már el tudsz jutni a bal oldalon levő festményhez. A csillagos résznél gyűjtsd be az érmeiket a szokott módon, majd kattints a képre, ami leesik a földre. Az így képződött lyukon át le tudsz jutni a földszintre. Klikkelj az Arany Vízcsapot (Golden Faucet) ábrázoló képre, vedd ki belőle a vízcsapot, és menj fel vele a

vöröslő szemeket ábrázoló festményhez. Állítsd bele a vízcsapot a képbe úgy, hogy minél közelebb legyen az alsó szélehez. Most csavard el a csapot, mire a víz kifolyik a festményből. Vedd fel az Aranydarabot, rakd a csapóajtóra és klikkelj az öreg férfi portréjára. Kattints a kötéltre és rántsd meg. Az Aranydarab leesik a földre. A kutat ábrázoló kép segítségével juss le a földszintre, vedd fel az Aranydarabot és rakd a helyére. Most menj a túlsó jobb oldali képhez, vedd ki belőle az Aranydarabot, majd törd szét a kőcsököket. Az egyikben a MEGAMAN Titokzatos Kincset találod. Rakd az utolsó Aranydarabot is a helyére, a kincselsládából pedig szedd ki a Groll Horgonyt (Groll Anchor).

#### Titikos kincselsládák:

» Fessd meg az ecsettel az öreg férfit ábrázoló festmény szemét, orrát és haját.  
» Tegyél egy Aranydarabot mindegyik állványra.

#### 3. „Mirror, Mirror (Tükröm, tükröm)

Vizsgálj meg minden tárgyat a szobában (csillár, sült hús, gyertyatartó, koponya, ablak, szarvasfejt), és figyeld meg, milyen hangokat adnak ki magukból, illetve milyen hangjeget kíséretében. Menj az ágyhoz, és a függőnyt felhúzza Johnny elmagyarázza, hogyan kell használnod a telefont. Utóbbi hamarosan meg is szólal. Rákklikkelve vedd fel, és a Wiimote-ot telefonkagylóként fogva, a hangszórót a füledhez tartva figyeld meg, milyen hangokat hallasz és milyen hangjegyeket kialsz. Utána kattints » megfelelő tárgyra ugyanebben a sorrendben. Ha sikerül, akkor az asztal felemelkedik, egy lejárattól téve láthatóvá. Menj le. A balra levő zöld ládánál csöngesz meg Wikit, gyűjtsd be az érmeiket, majd menj át az ajtón. A koponyák mögötti csillogós résznél veheted fel az ARMORED WARRIORS Titokzatos Kincset. Menj át a következő ajtón, utána fel a lépcsőn. A tükrök mögötti szobában találod magod. Menj az ágyhoz, húzd el a függőnyt és mássz az ágyra. Ekkor húzza vissza » függőnyt, és vedd fel a Kastély Kulcsát (Castle Key). Gyere ki az ágyból, a telefon hamarosan megszólal. A hangoknak megfelelően szálalásd meg a tárgyakat a szobában. Gyere ki a szobából, menj le a lépcsőn és haladj tovább balra egészen a zárt ajtóig, melyet nyiss ki az imént szerzett kulccsal. A hangoknak, amerről jöttél, és a kőcsögek egyikét szétvontva találod egy Giliszta (Worm). A kulccsal menj vissza az imént kinyitott ajtó mögötti helyiségbe, és rakd a vakondjárat nyílásba. Amikor a vakond megjelenik, csengesz meg Wikit és változtasd Vakondfúróvá (Mandrill). A fúróval a kézben menj a tükrök mögötti szobába, és használd a szőnyegen levő csuszpad, kerek résznél. Miután kifúrtad a lyukat, megszólal a telefon. A tárgyakat a helyes sorrendben megszálaltatva juss ki a helyiségből, és irány a szemben levő szoba. Állj az imént fúrt lyukkal szemben levő, halvány faltra, mire Zack tükröképe belezuhanc a gödörbe. A szőnyéken keresztül most már át tudsz menni a tükrök mögötti szobába, a kincselsládához. Gyűjtsd be az Ensetzen Iránytűt (Ensetzen Compass).



**Titkos kincseshádák:**

» Amint elkezdte a pályát, klikkelj a telefonra és vedd fel a kagylót. Várj néhány másodpercig, míg meghallod a gonosz kacajt.

» Miután Johnny elmagyarázta, hogyan kell használni a telefont, klikkelj rá, majd a kagylóra. Amint a telefon megszörren, vedd fel a kagylót.

Miután legyőzted Zack tükörképét, kattints a hat zenélő tárgyra. Utána menj a tükörön túl szobába, és klikkelj az ottani tárgyakra is ugyanebben a sorrendben.

#### 4. „Mad Science” (örült tudomány)

A kis téren találsz egyrészt Bonelich von Skeleski-t, akinek az utolsó stációig fejlesztheted Wikit, illetve balra egy csillagos részt. Törd szét a kötömböt, klikkelj a kigyóra, majd amikor feljön a nyílshoz, Wikivel változtasd Kigyó Fogóvá (Slither Gripper). A fogó leesik az üreg aljába. Most ránd meg a fát, a megjelenő százlábút változtasd Száz-Füreszé (Centi-saw), és vágd ki vele a fát – ennek jutalma 1000 HQ, ha egyéb értelme nincs is. Most menj be az épületbe és mész le a létrán. A kút környékén levő két csillagos résznél érmeiket és az 1941 Titokzatos Kincset nyithatod fel. A kút karjának segítségével töltsd fel a tartályt vízzel. Menj tovább jobbra, a Száz-füreszt helyezd a szoba közepén álló géphez, majd csengesd meg Wikit. A százlábú egy üveg Lila Sokk (Purple Shock) elnevezésű üdítőitallá változik. Az italautomata bal alsó sarkában levő üvegnyitótárat távolítsd el a kupakját, majd rakd a szoba végében levő kémsőves pult balról a második mélyedésébe. Mássz vissza fel a létrán, a magasban lógó csonton egy denérvét látsz. Kattints rá, majd változtasd Denérvérnyővé (Batbrella). Az italautomatánál a korábbi procedúránál készíts beléle Sárga Vizet (Yellow Water), majd a kupak levétele után rakd a lila és a narancs színű üveg közti mélyedésbe. Ezután a szemben levő ábrát kell tanulmányoznod: az első kép a kicsivé változtatás, a második a láthatatlanná válás mikéntjét ábrázolja. Zacknek először kicsivé kell változnia. Ehhez a Lila Sokkból önts egy egységnyi-t a mérőpohárba (Baker), utána a Sárga Vízből és a Narancsból is két-két egységnyi-t. Miután a gép összekeverte az arányokat, a mérőpoharat vidd a szomszédos zuhanyzóba, és a vécare állva itold bele a víztartályba. (Ha esetleg elrontanád az arányokat, ugyanígy kiöntheted a mérőpohár tartalmát a zuhanyzóaljába.) Klikkelj a kötéltre, mire Zack megfordul az ímént kidemvált lötyben. Ha mindent jól csináltál, ennek eredményeként Babszem Jankává változik. Ebben a kicsi formában menj el a Csúszó Fogóért a kigyó üregébe, hozd ki, majd a kút víztároló részébe mészva Zack visszaváltozik eredeti méretűvé. A fogóval mássz fel a létrán, húzd meg vele a csontot, majd az előlűtő Szerencse Madarálva szedj fel minden érmet, amit húzol, de ne menj túl közel a sarkon leledkedő vasszörnyeteghez! Most fogd a fogót, vidd le a géphez és készíts beléle Zöld Mézet (Green Honey). Tedd a többi üveghez. Hozd vissza a

mérőpoharat a zuhanyzó mellől, rakd a helyére, majd következzon a láthatatlanná válást eredményező szmótyi kikeverése: egy rész Zöld Mész, egy rész Lila Sokk és három rész Sárga Víz. Lezuhanyozva ezzel a lével hősünk láthatatlanná válik. Nagyon fontos, hogy Zack ne tartson semmit a kezében, mert az előlújul! Mássz fel a létrán, el a vassdy mellett, majd kattints a külső falon levő vízvezetékre. Az egyiket megrázva ki tudsz tolni belőle egy darabot. Most vedd fel a Kis Kulcsot (Tiny Key) és potyantisd bele az esőcsatornába. Irány a lenti labor. Készítsd el a kicsinyítő fözetet, változtapróvá, majd hozd ki a kulcsot a kincseshádá mellől. Változtap vissza nagygyá, a kulccsal nyisd ki a rácsot, és máris a tiéd az Angst Óraüveg (Angst Hourglass).

**Titkos kincseshádák:**

» Vágd le a fa ágát nagyon gyorsan.

» Tussol le úgy, hogy a Denérvérnyőt kinyitva tartod kézben.

#### 5. „Return of the Legend” (A legenda visszatér)

Csak hősünk és a kincseshádák vannak a szobában. Túl könnyűnek tűnik, nem igaz? Az is! A ládához közel menve három vassdy jelenik meg, akik matroskó-szerűen közlekednek. A kis sárga szabadajára enged néhány denérvét. Az egyiket változtasd Denérvérnyővé (Batbrella). Vedd fel, és nyisd ki a 2-es gombbal. A vassdy-k hamarosan mérgező esőt támasztanak, mely elől megvéd az ernyő. Amikor vége szakad, az ernyőt dobod a föld mentén lógó lánc elé. A lila vassdy most néhány köcsögöt dobál ki. Az egyikben egy zöld kigyót találsz, akit változtasd Csúszó Fogóvá (Slither Gripper). Mostanra a vassdy-k néhány szellemet engedtek szabadjára. Szaladj a láncához, és húzd meg az ernyő kampós végével. Erre a tétő egy darabja kinyílik, beengedve a hold fényét, amelyben a szellemek halálra sebeződnek. Most vedd a Csúszó Fogót, rakd a bal oldali falon látható üreg elé, majd Wikivel változtasd vissza kigyóvá. A csúszómászó bemászik a lyukon, halálra rémitve a békát, aki leugrik a földre. Egyelőre ne csinálj vele semmit, hanem figyelj a vassdy-kre. Hármójuk közül kettő elkezd ugálni. Figyeld meg, melyik maradt helyben, utána állj az ő színtét viselő körre. A következő fordulónál azt a vassdy-t kell keresned, akiben egy fejet látsz. Állj az azonos színű körre. Végül az lesz a nyérő, akinek nem villan fel vörösen a szeme. Most is állj a neki megfelelő színű körre. Olykor mindezt ugyanaz a színű vassdy műveli, de figyeld meg őket minden fordulónál. Most a sárga vassdy megmutatja a testében bujkáló fejet. A békát változtasd Békabombává (Frog Bomb) és gyorsan ejtsd le a sárga kör területén (rázd meg Wikit röviden). Szaladj ki a körből. A sárga vassdy beszippantja a bombát, majd felrobban. Most csinálj meg ugyanazt a lilával és a pírossal is, míg fel nem robban az egész szerkezet. Végre megjelenik a kincseshádák, és Barbaros feltámadhat! Az Zack és Wiki mentőakciója rosszul sül el, ugyanis Barbaros személyében egy gonosz lényt szabadított

tek a világra, aki nemhogy az ígért hajót nem bocsátja rendelkezésükre, de le is taszítja őket a mélységbe. Zuhánás közben a ■ segítségével gyorsan keresd meg a Denérvérnyőt, majd nyisd ki a 2-es gombbal. Odalent ugorj a csillébe, és amikor az megakad egy omlásnál, szállj ki. Az omlás előtt Wikit megcsengelve vedd fel a CAPTAIN COMMANDO Titokzatos Kincset. A békát változtasd bombává, és az üregbe helyezd robbantás fel vele az akadályt. Ugrás vissza a csillébe, és usgyi! A szellemek azonban nem adják fel könnyen és még sokáig üldöznék; amikor közel érnek hősünkhöz, rájuk a csengőt vesztült, míg az örült száglúdsá végre véget nem ér. Zack és Wiki az óceánba zuhan, ahol Johnny veszi fel őket, Rózsá Kapitány hajójára.

**Titkos kincseshádák:**

Miután Barbaros letaszítja Zackéket és a föld felé zuhannak, klikkelj a tér hat pontjára, mielőtt felvenné a Denérvérnyőt. Nagyon gyorsnak kell lenned!

### PIRATI ÉRFP (KALÓZHAJÓ)

#### 1. „The Great Chase!” (A nagy üldözés!)

Rózsá kalózhajóján hirdet egy hatalmas polip támad az egybegyűltekre. Egyelőre ne foglalkozz a nyílpuskával. Fuss fel a lépcsőn, a csillagos résznél csengesd meg Wikit és szedd fel az érmeiket. Irány a horgászatba. Fogj ki egy botot, Wikivel változtasd Tonhalbombsá (Tuna Bomb), és dobod a jobb alsó résznél látható mélyedésbe. Most menj el a létrán a hajó rakterébe, ahol a ládák mellett csillagos résznél találsz a VARTH Titokzatos Kincset. Mássz vissza a fedélzetre és ragadd meg a fedélzetre ágyút. Figyeld a polip útját, és amikor kiugrik a vízből, lőj rá. Mássz ismét le a hajó gomrába, és a jobb sarkon levő gépezettel lőj egy Tonhalbombsát a polipra – figyelj a mozgását, és akkor húzd meg a kart, amikor elkezd előre vagy hátra üzni. Ha nem találsz fel, menj vissza a fedélzetre és gyártj újabb bombákat a tanult módon. Most ismét pattanj az ágyúba, és lödd ki a Rózsakalózatok a polip csőpaiból úgy, hogy mindig a csápok kerek csúcsaira célzol. Amennyiben nem sikerül időben és a polip a hajó oldalához úszik, csengesd meg Wikit a csőpaiban tartott kalóz közelében, mire az totemmé változik. A polip ott hagyja a fedélzeten, és visszaváltoztathatod kalózzá. Miután megszabadítottad a kalózatok, a polip megint leúszik a hajó alá. A halakról mostantól a Kalózat gondoskodik, neked csak bombává kell őket változtatnod. Lőj még egy bombát a polipba, majd miután az a hajó orra elé úszott, lödd ki a szigonypuskát is. A polip azonban elégánsan elhajol a szigony elől. Ugorj vissza az ágyúba és lödd ki Rózsát, valamint zsoldosait a csápokból, először a két szívével próbálkozza. Ha nem sikerül, a polip hamarosan szétroncsolja az ágyút. Ha ez megtörténne, várd meg, míg a fedélzetre csapja a csőpát, majd csöngesd meg Wikit. Amint a legénység megsza-

badul, hordényi halakat ajánlanak a polipnak a távozásra bírás érdekében. Kapd fel a pehelykőnyű Törtört Árbócat (Broken Mast) és fektesd a szigonypuncsára. Részára kattintva szerezed meg tőle a pálcáját (Rose's Scepter). Az egyik halat változtatás bombává, és rakd a polipnak kinált hordényi hal teléjére. Miután a polip visszauzszik vele a hajó orrához, és fellobban a szája, lödd ki az árbócat a szigonypuncsával. A rémség odébálli, a kis csapat folytathatja útját.

#### Titkos kincselszólás:

» Töltsd fel Tonhalbombákkal a bombatárolót, melybe összesen öt fér. Ezt a pályá elején tanácsos véghezvinni. Horgássz ki négy halat (egy bomba alaptól a tárolóban van), változtatod őket bombává és dobáld be a nyílra.

» Mentés meg mind a hat foglyot úgy, hogy kilövd őket a polip csápaibaól.

» Mentés meg mind a hat foglyot úgy, hogy tolemme változtatod őket.

### TREASURE ISLAND (KINCSES SZIGET)

#### 1. „Barbaros's Land (Barbaros földjén)

Rózsa Kapitány és kalózai, valamint Zack Barbaros börtöneiben találja magát, Wikit pedig a gonosz ellen elrabolta. Kiklikel a ledőg állat végére. Amint Zack zuhanni kezd, azonnal kattints a lejebb látható rászra, mire papírhírszó szerencsén megmenekül a biztos halálól. Vedd fel az Aranykelyhet (Golden Chalice). Törd szét a drágakövet, szedd fel az érméket. Most kiklikel a lifttel balra levő köcsögre. Zack szobornak álcaza magát, megtevesztve Barbaros éppen a helyiségbe lépő, műmászárú csalókat. Amikor a múmia távozik, dobod el a köcsögöt, és liftezz a legfelső szintre. Törd szét a drágakövet, gyűjtsd be az érméket, majd vedd fel az egyik Kincses Vázát (Treasure Vase). Kiklikel a kötel mellett peremre, majd dob a vázát az odalenti mészálók őr fejére, ezzel likvidálva őt. Vedd kézbe a kelyhet és menj a szomszédos helyiségbe. Figyeld az ipari kameraként funkcionáló szem mozgását: amikor lecsúszkodik, haladj át előtte és kattints az aranyszoborra. Töltsd meg a kelyhet Aranyporral (Gold Flakes). Gyere ki a helyiségből, és menj egészen a zászóló. Kattints a földre. Amikor a szél felémad, kiklikel a parkányra és szórd az aranyport a levegőbe, mely megvakítja a szemben levő szemet. Menj vissza az előző, szemes helyiségbe, vedd fel jobbról a koponyát, és rázz ki belőle egy Öngyújtót (Lighter). Gyere ki, csúszs le a kötélen, majd jobbra a csontvázas lapra kiklikelve Zack felmegy a falra. Trükkös, igaz? Indulj el jobbra, mindig figyelve a járőröző múmiára. Az elágazásnál fordulj jobbra (lefele), és juss el arra a platformra, amelyen egy köcsögöt látsz. Felvéve egy kigyót találss benne. Most kapd fel a másik köcsögöt, és ismét tétessd magad szobornak, míg az őt el nem megy. Amikor elhaladt, mássz utána a létrán. Tarts egy kis távolságot, és amikor az Acélkardhoz (Steel Sword) érsz, vedd fel. Indulj jobbra, a keresztjeződsénnél hal, megint jobbra, és a

karddal vágd el a kötelet. Most irány lefele, és küzd meg a múmiával; amikor hátrahajol, csapj le háromszor, és búcsút inthetsz neki. Menj vissza oda, ahol az öngyújtót hagytad, vedd fel a nagy irányt az a platform, ahol a kigyó van. Állj a nagy kőház. Várd meg, amíg a másik őrszem a platform alá ér, majd ejtsd a nagy követ a fejére. Nyugodjék békében. Csúszs le a kötélen, törd szét a drágakövet, szedd fel az érméket. A kör alakú lap segítségével menj fel a falra és indulj lefele. Az alsó szinten menj balra, és kiklikel a falkyára. A d-pad felfelé irányú csúszásával nyisd ki a kezzedben tartott öngyújtót, a lefele gombbal gyűjtsd meg, majd lobbantsd lángra vele a falkyát. A há kiugraszga a fenti lyukban kulszálóként. Egyelőre ne törődj a hiddal, hanem vedd fel a letaszított nagy kő után visszamaradt Kavicsot (Gravel). Menj vissza a falra a hámas elágazásig, és indulj balra. Kiklikel a végén levő kőlapra. Közvetlenül a kigyó felett vagy. A szél balra fúj, így célozz a kigyó köcsögének jobb szélére és hajítsd le a kavicsot. Menj le az öjlut kigyóhoz, vedd fel, és a lyukra kiklikelve hajítsd le az alsó szintre. A béká ijedten rejtőzik el. Menj vissza fel a zászólóhoz, és megvárva vedd magadhoz a Rudat (Pole). A rúdaltal menj vissza oda, ahol a nagy kő volt, és csúszs le. Most kattints a másik kötélen, és a Wiimote-ot vízszintesen tartva egyensúlyozz végig rajta a csónakján. Egyelőre hagyd a kincseket. Ragadd meg a túldólatl legezszőszert rúdat, és rázd meg. A csónak „kiúszik a partra”. Szerezd vissza a kardot, majd vedd fel a Kincsek Harangját (Treasure Bell) és rakd a faklya közelében a földre. A kard segítségével győzd le a hídán örkődő múmiacsatlót. Indulj Barbaros felé. A jelenet után kiklikel a kötélen, és gyorsan húzd meg. Barbaros megbotlik és elejtí Wikit. Ha a harangot a megfelelő helyre rakd, akkor a kalóz Wiki helyett azt fogja felvenni tévedésből. Gyorsan ragadd meg Wikit, és rázd ki Barbarosból gonosz lelket. Irány Barbaros szobája. Az eszméletlen múmiát változtat tolemme, és helyezd a túldólatl levő létra alatti üregbe. Mássz fel, a kigyót alakítsd Csúszó Fogóvá (Slither Gripper), és menj vissza Barbaros szobájába. Húzd meg a jobbra levő kart, és menj fel a lifttel a börtöncellához. Csángesd meg Wikit, majd a fogó segítségével húzd meg a kart Részóskét cellájában. A totemek Barbaros szobájában landolnak. Menj az álmos szem által megfigyelt terembe. Törd szét a drágakövet az érmékért, és csengesd meg Wikit a pályá három csillagos helyénél: a második álázó szobornál, a légi csónaknál és a Barbaros feléti helyiség kincseinél. A MEGAMAN X Titokzatos Kincset a hámas elágazástól induló, legmagasabb út végén találod. Ha egy emeletet mássz felfelé a lifttel, megjelenik a Szerencse Madara. Wikit mecsengette gyűjtsd be tőle a lehető legtöbb érmét. Most irány Barbaros szobája. Részóskét és bérencseit változtatd vissza eredeti alakjukba. Kattints a nagy hordóra, mire Rózsa és legényei beugranak a liftbe. A kart meghúzza az egész kompánia a Legendás Hajón landol.

#### Titkos kincselszólás:

» Miután felvetted az Acélkardot, rögtön győzd le vele a múmiacsatlót.

» Dobd a nagy követ a múmiacsatlós fejére.

» A celláknál ne hajítsd a Kincses Vázát az odalenti mészálók őr fejére, hanem osanj el mögötte. Miután legyőzted Barbarost, vidd fel a Koronát, és azt hajítsd a múmia fejére. Utána koronázd meg a Kincses Vázával.

#### 2. „Barbaros's Land – Final Battle” (Barbaros földjén – A végső csata)

Mielőtt bármit is tennél, csengesd meg Wikit a két csillagos részénél: a balra levő kincshallomnál (érmék), és a jobbra levő rakás mellett (ECO FIGHTERS Titokzatos Kincs). Most kiklikel a helyiség hátsó részében látható irányítópanele, majd a középen levő fegyverre. Célozz a Barbaros körött levő négy célpontra, majd löj rájuk olyan gyorsan és pontosan, ahogy csak tudsz. Barbaros újabb zsoldosokat küld rád. Ragadd meg a balra levő csengőt és kezd el rázni. A csata következő fordulójában Barbaros aligátor formájú öklével támad. Amikor az öklét egy fúróhoz hasonlatos pörgésbe kezd, egy célpont jelenik meg a képernyőn. Vidd rá a kurzort, és nyomd meg az A gombot. Megfelelő időzítéssel ki tudod védeni az ülést. Amikor ez sikerül, a mechanikus kezű elkapja az aligátor öklét. Landítsd vissza Barbaros irányába a Wiimote előre lendítésével. Blokkold két további ülést, és ismét landítsd vissza az öklét. Most öt egymás után következő pancsot kell kivédened. Amikor utoljára lökőd vissza az öklét, Barbaros a két-tővel egyszerre csap le. Vedd ki, majd kapd meg a jobbra levő horgonyt. Lengesd meg úgy, mint-ha lasszó lenne, majd hajítsd rá Barbarosra. Ezzel megsemmisíted az egyik öklét. Blokkold a másikból érkező csapást, majd lökd vissza. Barbaros most úzerővel támad! Ha viszonzod, hamar kifogyssz a töltényből. A B gombbal térj vissza a hajóhídra. Változtatd át az egyik Részóskalozó totemmé, és tömd bele a jobb oldali tölténytárbá. A fegyverrel célozz Barbaros hajója rőzsaszín központi területének belső sarkaira. A totemnek hála a kalóz elvétí a következő lövését. Cinálnd meg ugyanezt a többi Részóskalozó totemével is. Miután végeztél mind a négy fegyverporthal, Barbaros egy lézert kezd el töltetni. Kiklikel a horgony forgattyújára, és csavard fel. Utána kösd az aligátor fejéhez, majd tekerd be, amikor harop. Amikor már nem tud közelebb húzni, kiklikel Barbaros kalapjára és kapd le. Tölts be egy újabb Részóskalozó és lödd le Barbarost, mielőtt ő löne le téged. Csengesd meg Wikit, mielőtt magához térne. A jelenet után meg egyszer meg kell csengetned Wikit, és hőseink végre megszabadulnak a saját maguk életre hivatámtól. Remélhetőleg ez jó lecke volt számukra!

Titkos kincselszólás: nincsenek.

#### V - É - G - E

(Teszt: Konzol 2008. március)

Petúnia  
petunia@tombrader.hu



# YEARS OF WAR

## E





PLAYSTATION 3

576



# Budapest Gameshow 908

**2008 OKTÓBER 25.**  
**SZOMBAT 8:00-TÓL 20:00-IG**  
**BUDAPEST, MILLENÁRIS PARK**  
**TEÁTRUM**

**A BELÉPÉS  
INGYENES!**

GEARS OF WAR 2 MIRROR'S EDGE CALL OF DUTYS  
TOMB RAIDER: UNDERWORLD FALLOUT 3 FABLE 2  
NEED FOR SPEED: UNDERCOVER FIFA 08 BANJO 3  
MOTO GP 08 STAR WARS: THE FORCE UNLEASHED  
LIPS DEAD SPACE BROTHER IN ARMS FAR CRY 2  
PURE ÉS MÉG SOKAN MÁSOK...

## PROGRAMOK:

JÁTÉKBEMUTATÓK, ELŐADÁSOK A NAGYSZÍNPADON  
VERSENYEK (FIFA 08, CRYSIS, NEED FOR SPEED, LIPS)  
HUNGARIAN OPEN AKNAKERESŐ BAJNOKSÁG  
EA MOBILE JÁTÉKBEMUTATÓK  
PREMIER ELŐTT KIPRÓBÁLHATÓ JÁTÉKOK  
ÉRTÉKES NYEREMÉNYEK



XBOX 360

CDPROJEKT

ANTEC

ASUS



symantec



mobile



Windows  
Mobile

Pioneer



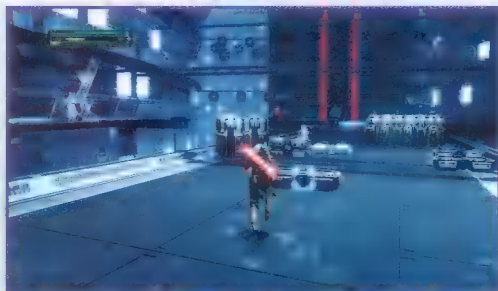
Visszaemlékezve az elmúlt néhány évre, a Star Wars játékok szívszonda szívsz-görbéként hullámozva gondolkodt arról, hogy soha nem lehessünk biztosak abban, a következő alkotás Kotor-szerű zsenialitásával vagy Revenge of the Sith-re emlékeztető bándcska játékmennetével fog-e meglepni minket. Ennek ellenére én szentül meg voltam győződve arról, hogy a **Force Unleashed** nemcsak az év alkotása lesz, de minden idők legjobb konzolos adaptációja is a Star Wars univerzumnak. A Darth Vader tanítványát bemutató játék fejlődését az első kiadót képtől figyelemmel kísértém (biztos sokan emlé-

keztek ró, egy festmény volt egy feldő csillagromból, és az előtérben álló jedivel), és amikor láttam, ahogy a fűszerrel gombócot gyűr egy lépegetőből, majd elegánsan odacsapkod mindenkit a falhoz az erő segítségével, egyre biztosabb lettem abban, hogy nem lehet itt semmi probléma.

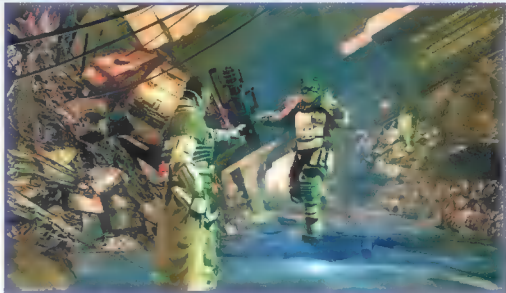
Két dologgal nem számoltam csupán, pedig mindkettő a modern játékipar hozadéka, amihez annak ellenére hozzá kell szólnunk, hogy én még nem hallottam azt senkitől, hogy örülne ezeknek. Az egyik, hogy a játékból mindig csak azt szabad mutatni a kívülilagnak, ami a legszebb, legjobb, leghatékonyabb

marketingelhető. Soha nem azt látjuk a trailerekből, képekből és gameplay videókból, hogy milyen lesz maga a teljes produkció, hanem azt, hogy milyen lesz a legjobb pálya és a legváratlanabb játékmenet. Fordítjuk ezt le vizsgálatunk tárgyának példájára: hába találunk ki a készítőket egy rendkívül élvezetes harcrendszert, ha mindezt a kisszerű pálya miatt csak korlátozott ideig élvezhetjük... Arról soha nem volt szó sehol, hogy a Force Unleashed a hosszútávon is ki fog lógni a Star Wars játékok sorából.

Nézzük a második problémát. Ha valóban nem készül az időre, azt el lehet csúsztatni egyszer-kétszer, de előbb-utóbb minden-







képpen előjön az a pillanat, amikor a megrendelő a sarkára áll és azt mondja, hogy legyen bármilyen állapotban is a termék, ki kell adni. Pláne, ha több évig épített keresztkompany indult újra közösen a SoulCalibur negyedik epizódjával (jól előző számunkban), ami nem ér semmit, ha ismét elfojtja a megjelenést. Azt bátran ki merem jelenteni, hogy a Force Unleashed nem készült el időre. Hemzseg a bugoktól, amelyek nem csak mennyiségileg, de minőségüket tekintve is majdnem képesek elvenni a gamer kedvét. Van itt a beragado karakterektől kezdve a láthatatlan akadályba ütköző fohásig minden. Néha csak azt látjuk, hogy az elénk kitért ellenséges lény egyhelyben ténckol, mint Jacko fénykeróban, és szurkolunk azért, hogy legelőbb sebzani lehessen, mert elképzelhető, hogy a továbbiakban kulcsot rejt. A dolog olyan szinten komoly, hogy a neten külön topikokban osztják meg a játékosok egymással kedvec hibaikat, és nem rövid a lista... Egy jó hír a körüvéndőlnek: minden platform érintve van ebben, és nagyon szomorúan tapasztalhatok, hogy néhány héttel a megjelenés után még mindig nincs hozzáférhető auto-patch.

Nagyjából a két ok elegendő volt ahhoz, hogy kicsit szégyenkezve kivesszem magamat, amiért ilyen sokat vártam a játéktól, egy kicsit kellemesebb vizekre ezután azonban nézünk meg a pozitívumokat, amiből kiderül, hogy még ezek fölött a hibák fölött is szemet lehet hunyni.

## FÉNY ÉS ÁRNYEK VONZÁSÁBAN

A Lucasarts tudja, hogyan kell egy játékot elkezdni úgy, hogy mindenkinek lessen az álló és ujjára rája is morajlón a szerez. A Force Unleashed első pályáján rögtön Darth Vader bőrébe bújunk, aki látogatást tesz a Kashyyyk bolygón,

ahol egy renegát jedi bujkál (merthogy a harmadik és negyedik rész történései között vagyunk, amikor a jedik már a Birodalom ellenségei). Teljesen mindegy, hogy mit is milyen sorrendben nyomogattunk, Vader iszonyatos repítást visz véghez a vukok között. Úgy tanuljuk meg a játék irányítását, hogy fel se tűnik, hiszen nem vagyunk képesek hibáznai, minden mozdulatunkra ellenfelek serege hull a porba – ennél profibb tutorialal ritkán találkozok az ember. És ahogy próbáljuk az erő finomságait felfedezni, észrevesszük, hogy beköszönött a next-gen korszak (még PS2-n is), hiszen szinte mindent fizika mozgat. Megmunkáljuk az ellenfeleket és nekibújunk valaminek, mire az beharapd, megmozdul, elénk, félregratul és még vagy hatvanféle olyan dolgot tesz, ami teljesen reális. Hatalmas erőlködést indítunk útnak, aminek a határa az ellenfelek elszállnak, mint a győzelemi lobogó, de ha tárgyak kerülnek az utunkba, akkor azok is! Ha egy főtörzs tud ellenállni a lökésnek, akkor kettétörök, ha a függőhíd kellős közepén kezdünk bele mindenféle „varázsszolgatásba”, a híd hullámozni kezd. A példák még hosszsan sorolhatók lennének, de a lényeg talán ennélből is érthető: olyan lendülettel indul a játék, hogy tátott szájjal bámuljuk a történeteket, és ami a leginkább meglepő, hogy nagyrészt végig ilyen svunggal fogunk végigrohanni rajtuk. Ha a már említett bugok nem lennének, akkor megköszönhatnánk a kijelítést, hogy soha ennyire még nem sugározta magából egy program sem a Star Wars hangulatát, így viszont a összképbe sajnos beleerodtanak a hibák.

A vaderas bevezető természetesen csak a kezdet, hamar megismerkedünk a főszereplővel, aki nem más, mint az első pályán legyőzött jedi levoq, ha, aki a nagyúr maga mellé vesz és tanítványának lesz meg. Itt jökre ugros következnek, majd a

## HA EGY ÜZLET BEINDUL...

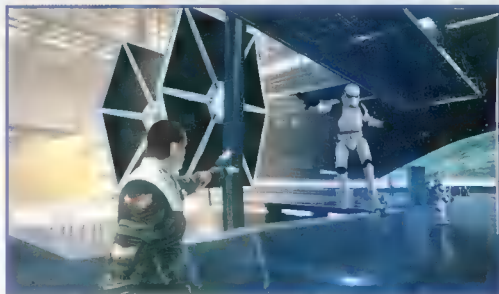
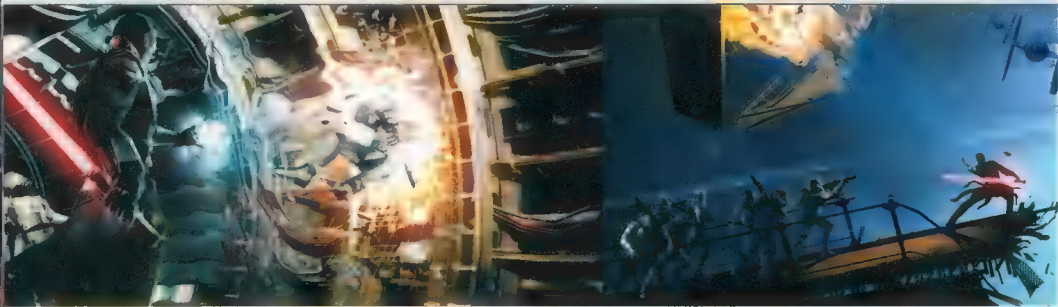
...akkor számolatlanul jönnek a letölthető tartalmak. Úgyan a cikk írásának pillanatában még csak playta, de az újad megjelenésekor már valószínűleg hivatalosan is bejelentette a Lucasarts a legújabb kiegészítőt, amit a PS3 és Xbox 360 tulajdonosok élvezhetnek majd.

Az első vélhetőleg új karaktereket fog tartalmazni, amelyekkel az egyjátékos kampányt lehet újra végigvinni. Lesz Obi-Van, Luke és Han Solo – utóbbi mind nagyon kíváncsian várjuk, hogy a jedikre balanszolt játékmunket hogyan fogják megoldani a készítőik egy szál lézerpisztollyal. Lehet, hogy Csabokka lesz a bevethető csodafegyver? :

A másik kiegészítő egy extra küldetést fog tartalmazni, tehát várhatóan körülbelül egy órával fogja meghosszabbítani a játékidőt a coruscanti jedi-templomot középpontban helyező pályán. Természetesen várjuk mindkettőt, és közben itt-ottan reménykedünk, hogy az a bizonyos hibajavító patch is készül, ami varázsszörsre bogármunkesit majd a játékat...

Starkiller névre hallgató fiatalembert fogjuk irányítani a továbbiakban, aki köré egy figyelemreméltó sztorit építettek, lesznek ugyanis olyan csavarok a játékban, amik felkészületlenül érnek minket. Egyrészt a személyisége folyamatosan formálódik, így róla se mindig tudhatjuk, hogy pontosan melyik oldalhoz is hűz a szíve. Másrészt látni fogjuk, hogy nem csak a tíz kettős játékat, a háttérben nagyon is kihasszánk és irányítjuk a cselekedeteit. Tulózsát az állítani, hogy irodalmi mélységű a törté-





nel, ugyanakkor egy ilyen típusú játékból kimondottan kellemes hatást kelt és a nagyzeri cheszektől hajlandók vagyunk szemet hunyni elől, hogy Leia hercegnő feje százszálakkal nagyobb a normálnál és kora minimum dupla annyi, mint amennyinek lennie kellene.

## ELMÉLKEDÉSEK EGY GÖMBÖLTŰ LÉPÉSÍTŐRŐL

Mit sem ér azonban a hangulat a megfelelő játékmecanika nélkül, így jogos a kérdés: valóban mindent meg lehet tenni az erő segítségével? Tényleg lehet kis gombócot csinálni a lépetésből? A válasz egyszerre igen is és nem is. Amit elsőként le kell szögezünk: a Force Unleashed harcrendszere elképesztően addiktív, láványos és olyan elemeket is tartalmaz, amiket még soha egy játékból nem láthattunk. Az erő használatával olyan lehetőségek nyílnak meg, mint pl. az ellenfelek megragadása, rongybabaként rázása, majd a mélybe hajtása – egészen egyszerűen érezzük, hogy milyen hatalom birtokában van a főszereplő és az a tény, hogy ezt mi irányítjuk, hab a tortán. De elhajlítottak a lézerekardunkat, ami bumerágnként fog visszaszállni hozzánk az ellenfelek lekaszabolása után, vagy éppen egy magunkból induló gömb alakú lökésel nyervehetünk szusszanási időt (ezt a képességet egyébként direkt a játék kezdetén találhatjuk ki, soha nem szerepel még Star Wars-szal kapcsolatos könyvben vagy filmben). Ezeket a lehetőségeket fejlett meg a már említett fizikai rendszer, folyamatos döntési helyzetbe kerülünk a bűvészszer miatt, hiszen egy ellenfelet megragadva nekicsaphatjuk bárminek, de dőlhetünk akár pont fordítva is, hogy a „bármit” csapjuk ne-

## EGÉSZPÁLYÁS LETÁMADÁS

A Lucasarts ■■■ bizta a véletlenül a játék sikerét, ■ konzolokon kívül minden olyan területen bevetette a Force Unleashedet, ahol némi befolyással bírt. Így született egy regény, ami nagy vonalakban a videójáték történetét bontja ki. Ezt ■ sztorit gyorsan át is rajzolták, hiszen Amerikában a képregény sokkal népszerűbb, mint a regények. Ez még mindig nem volt elég, ezért a hivatalos rajongói portál Shook-Ti szerepét bemutató comic-strippekkel támadták be (tudjátok, ezek a kis „háromkockás” mini-képregények). A pontot ■-re ■ figurák tetítik fel, mindjárt rögtön havonban, hogy legyen mit gyűjteni. És ha már van osztali Star Wars szerepjáték, akkor természetesen ■ is kapott egy Force Unleashed kiegészítőt. És hogy a célcsoportból tényleg senki ne maradjon, aki ■ hallott a játékról, jött a Soul Calibur IV is Yoda-val, Vaderrel és Starkillerrel. Az eredmény nem is maradt el, hiszen másfél millió példányt szinte azonnal a megjelenés után eladtak ■ játékból...

ki ■ ellenfeleknek. És akkor még az eddig az Uralkodó ved-jegyének tekintett kékes villámoknál nem is beszélünk, ami talán a legjobban használható képesség.

Ez azonban csak a jéghegy csúcsa, ugyanis ■ a simpa támadásokra ott van a lézerekardunk, amiből egyre több és több fajta kómbát tudunk elővarázsolni a szintlépésekért járó és a megtárolt Holocronokból kinyerhető pontok segítségével. A

fejlesztési rendszer amúgy rendkívül egyszerű: három különböző vonalon tudjuk tuningolni karakterünket, amik nagyon leegyszerűsítve ■ kómbákat, a siht, és a passzív képességeket rejtik. Ugye mondanom sem kell, hogy egy igazán zötlet jedit nem találj holmi plusz életterével, inkább kiválszítja a még pusztább kómbát, de mivel ezek külön ágon vannak, így semmiről ■ fogunk lemaradni, mert mindig lesz pontunk mindhárom kategóriára.

Mivel a türelmetlen morajit hallom ■ háttérből, így végre megváltalom a kérdést, hogy miként lesz a fentiek segítségével ■ életem, egészen egyszerűen lépetésből fémlesz. Tulajdonképpen sehog. A fontosabb ellenfeleknél ugyanis a program a más-hal már megszokott (és lassan meg is unt) Quick Time Eventek rendszerét használja, ha ezek életrejeire kellékeppen lecsök-kent. Ez azt jelenti, hogy a képességeink felhasználásával le-újítjuk alacsonyra ■ velünk szemben állók energiáját, majd a képernyőn felvillanó gombokat kell ahhoz megnyomnunk, hogy a teljes kivégzés megtörténjen. Így a lépetés nem akkor lesz gömbölyű, ha nagyon ügyesek vagyunk, hanem akkor, ha jól nyomogattuk végig a megfelelő gombokat. Ami a Shermus és a God of War első epizódjában még frissen hatott, az kezd egyre fádadtalabb ötletnek tűnni, de az animációk kárpo-talnak mindezt ezért, ugyanis ezekben Starkiller nagyon kemé-nyen megalkazza az ellenfelet. Szavakkal nehéz ezt leírni, de úgy képzeljétek el ■ dolgot, mint amikor valaki NAGYON megvernek, aztán ■ végén ezt megismétlik még vagy három-szor. Minden egyes föllelének az a jutalma, hogy kökémé-nyen oda lesznek csapva mindenhé, ami földrajzat okoz, hozzájuk képest a kétféle lépetésből kiess két rahomsz-tagos még elégedett lehet ■ sorsával.







## A PARADICSOM MEGHŐZÍTÁSA

[illegible]

sam teszt ki. Előadni csak a nagyobb ellenfeleknél lehet, főleg az utolsó két fő megfigyazatunk minket (vajon ki lehetnek azok?) Mivel azonban hiányoztunk marad uradna, szinte biztos vagyok abban, hogy a többség újra és újra végig járja vinni, meg azok közül is néhányan, akik egyéni többség semmit nem jötszenek. Képes magok szippantni, és ezt manapság nagyon kevés alkotás mondhatja el magáról. Igazán nagy kór, hogy nem kerül bele multiplayer, szinte látszólag magok előtt ■ nyolcszemélyes kompetitív aréna küzdelmeket és ■ kooperatívban végigvethető egyjátékos módot – sajnos azonban ezek csak álmok maradnak.

## VISZLÁT, ÉS KÖSZÖNÖM A HÍVŐK RÉVÉBŐL

Adás vagyok és a különböző platformok felhasználásai-  
nál ésszelgőköszővel. Mivel mobiltelefonnal is lehet  
kijött a Free Unleashed, így törvényszerűen több cég dolgo-  
zóit rajta, ami elég nagy költségekbe emésztve egy-  
különben vezíri köztük. Marinald úgy döntöttek, hogy levá-  
lasztja a PS2-t, a PS3-at és a 360-as verziót, mert ezek nagy-  
részét ugyanazok kapták, szemben például a Wii plusz öt pályával  
és extra játékmodállal. Hogy pontosak legyünk, a két  
verzió közötti különbség az, hogy a PS2-vel szemben lehet  
ugyanazt játszani és ugyanúgy nézi ki. A PS2-es verzió ezé-  
rt a legkezesebb, de rejti néhány újat: újdonság is, például  
az első pályá nem nappal, hanem éjszaka játszódik, illetve  
résezt vehetünk jött próbákon, hasonlóan a Wii verzióhoz –  
ez utóbbit hiányzik a újabb sávosnak, van viszont néhány  
rése kihívás helyett. Idővel sajnos nagyon hozzászokk az  
ember szemé a HD felbontáshoz, ezért a PlayStation 2 port ki-  
csapopotok kint, egész egyszerűen a majd tíz év al-  
talanítását követően a PS2-vel szemben a PS3-ig a PS2-  
igazb nem lehet a legújabb generáció, hanem a PS2-ig  
újabb generációnak azért jobbat tartja a helyet a produkciót.

Há a játék bírógózó az érdeklődésed, akkor több dolgot  
vegyél figyelembe. Csak akkor érdemes próbát tenni vele, ha  
tudod nézni a hibáit, azaz a múlt hiányát, a majom cím  
kategóriába azo játékokat és a beragadok karaktereket. Ha ké-  
pes vagy erre a nyilvánvalósló, akkor kapsz cserebé egy  
olyan harczerszt, ami nem mellekesen a Star Wars univer-  
zumba létező, vagyis, az a létezőlegéig bízzak abban, hogy  
nem állt meg az érdeklődésed a Star Wars karakterek  
számban – ami nem elő a rendelkezésedre, azal nem is ren-  
delkezik a jedit.

A cikk elolvasása után nyilván komoly elfogultsággal leszek meggyanúsítva, amit szívesen válllok is. És azt hiszem, ez így

is rendjén, hiszen aki Star Wars fanatikus, az ügyis képes engedményeket tenni, akit pedig hidegen hagy az egész, annak esze ágában sincs Storkiller bőrébe bújni. Pedig igazán kár lenne kihagyni azt, ahogy egy csillagrombolót nekicsapunk a földnek – bármennyire is a legunalmasabb boss-fight a játékokban, mégiscsak történelmi pillanat.

Én pedig ezennel búcsúzó **■** 576 kedves olvasóitól, Martinnek köszönöm az újságnál együtt töltött több, mint négy évet **■** Erő leaven veletek!

Yega

## STAR WARS: THE FORCE UNLEASHED

LUCASARTS

MÁS VERZIÓ: WII, PSP, DS

grafika:	jó
játszhatóság:	jó
szevetosság:	közepes
zene / hang:	kiváló
hangulat:	kiváló

PS2	1 játékos memóriakártya 8 mb
PS3	1 játékos, 720p
X360	1 játékos, 720p

✓ addiktív játékmenet, epikus összecsapások  
X nagyon buggos és rövid

PS2  
7.5 pont

PS3, X360  
**8 pont**

MARTIN DELSOL

Pár percet töltöttem a műfelfedezővel, hogy a Force Unleashed annyira messze áll az eredeti Star Wars alkatvezérelt szellemiségétől, az orjósági idejével, mint a Destruction Derby: a harca kékeszített rombolószármával, mint a Lada hercegnek Csabakalán. A látás gyűlölet, ezerszer győzelmis szakadékba csak azert, hogy megbűnbíthessim. És tulajdonít mindkettőt így is komálom a gemét Pázon: jökelek Star Wars kőnyezet, ismerős momentum, élveztes harci és ami hiba a lángról, ennyi hallalja szédült a program, szóval a hivatalos sem volt barmok.

# STAR WARS THE FORCE UNLEASHED



LUCASARTS  
MÁS VERZIÓ: PS2, PS3, X360

MÁS VERZIÓ: PS2, PS3, X360

grafika:	közepes (psp: jó)
játszhatóság:	kiváló (psp: jó, ds: közepes)
szervezettség:	elmegy
zene / hang:	kiváló
hangulat:	jó

NDS 1-4 játékos

Wii 1-2 játékos, 480p, 16:9

PSP 1-4 játékos

- ✓ jedinek lenni jó, sw hangulat, wii-s kontroll
- X rövid, bugos, könnyű, lineáris

NDS	Wii	PSP
3.5 pont	6.5 pont	

[illegible]

**PROFITING FROM THE MARKET!**

Nekem ezek a kúszóes vezérek olyanok, mint a hosszú huslevél: a felkémény azaz vagy a külsőn belülre, vagy éppen ha éhes vagyok, de közben dörögök az étel miatt. Után érdekes a fűszerkeverék: bár kissé igazán megváltozott.

[illegible]

Összefoglalva: a játék lineáris, rövid (én a Wii változattal is 5 óra alatt végeztem), nem szép, tele van hibákkal, többnyire kifulladásos bugyuta ellenfelek kaszabolásában, de mégis van benne valami, ami megmenti az egészet: ez a játék almoszférája, és a megunhatatlan Star Wars hangulat. Egy próbát megér, és lehet, hogy rá is kattansz!

*Kenny*





Sohase mondd, hogy túl vagy már minden  
Sohase mondd, hogy tovább már nincs nekem  
Mindig van új és még újabb, hát várd a csodát,  
de sohase mondd, hogy nincs tovább

Íme eljött ez az idő is. Dzsón az utolsó cikket írja a Konzolba. A szerkesztőségben járva már eléggé nyomoztál és lehango-  
lól volt a lecsupaszított polcok látnya, ahol eddig Martin min-  
denhónnan összeszedett játékok és egyéb kacatjai voltak. Egy  
korzák lezárult a magyar konzolok sajátságában, ez biztos. Nasz-  
taligazoz megkértem a lezárókat, ami egy furcsa bejegyzés  
volt, íme: martin576.hu - 2001.06.20 - 20:31:52 - Jan, várjál  
az 576 Konzalhoz cikkiről és lezárókról. Jelenkez, ha érdekel  
Szajp... És azóta talán két szóm volt, amibe nem írtam semmit.  
Köszönt érte nektek is nagyon, hiszen ha az olvasónak nem tes-  
zik a produktum, akkor nem ér semmit az egész.

No, ennyi elég az elérkezéskéntől, hiszen jöttek és jöttek len-  
ni is, vagy efféle. Szóval, a Pure jó de lehetne jobb is, a grafika  
szép de lehetne szebb is, jók a hangok, hoi és fél pont. Ah,  
nekem nem megy a minimálköltségek.

Szóval, a mostani mozközpontjaink game doppingben (Motor-  
storm 2, Baja) a Pure csak egy kaszáló típust karolt fel, az ATV-  
ket. Ez a fejlesztés nem ismertem, hiszen az X-Box  
toGP sorozat mellett az gyártottak le pár PS-és ATV Offroad Fury-  
t, szóval eme stílusban rendelkeznek némi tapasztalattal. A ver-  
senymódok teljesen szokásosak, így egy World Tour lesz az a hely,  
ahol majd sok szép pályát és alkalmat nyitnak meg  
nyájkerekű kocsiknak számára. A kezdeti futamok általában  
elég, ha gyorsak vagyunk, máris elvágunk lezáró - ami elég könnyű,  
én legalábbis zsinórban a többiek előtt voltam jókorán. Később  
persze nehezede a dolgok, mivel nagyobb hirtelenséget kapunk  
rekláms közben kivetteztünk trükkök és hirtelenségek. Ezekkel  
lesz gond, mivel eleve nem is lehet egyből az összeset használni,  
hanem ahogy haladunk előre, úgy kapunk egyre nagyobb számú  
mutatóanyagokat. A jöttek betanított mozgásvázlatok is tartalmaznak

így igen egyszerű lésszen dolgozom új játékoknak. Részemről vi-  
szont a legjobban a gépösszerakás lehetősége tetszett, ahol a vas-  
tól kezdve építhetjük fel a gépezetünket, figyelembe véve, hogy  
gyorsak vagy ügyesek szeretnénk-e vele lenni. Van itt minden: vál-  
lók, rugók, motor, sokféle kiegészítő, fejlesztési és megnyerhet  
cuccok, lehet válogatni egy ideig. A készülő gép tulajdonságait  
öt szempont szerint követhetjük figyelemmel, amik ugyancsak  
ismert sebesség meg gyorsulás, irányíthatóság, turbó és trükköz-  
zés. Sajnos a versenyző karakterek elég bűnös vannak megaj-  
zólva, jobb lett volna valami 3D-s válogatási lehetőség.  
A Pure egyéb részei viszont nagyon kellemesek a szemnek! Plé-  
ne, hogy extrém helyzetekbe is belefuthatunk, amiknél a rendes  
ATV-zésben aligha. Ilyenek többek között a hatalmas ugratók,  
amikről elugraszokva szinte repülőgép üzemmódba kerülve  
szállunk száz métereket. Igen impozáns látvány, és bár a valósá-  
ghoz sok köze nincs, de nem is valami szimulációs próbál-  
kozás. Az egyéb hatásokban a találatok kivételével, a motor  
és a fűző háta közszokású rendesen, a kép pedig stabilan fut a 16  
motoros ide-oda pörgősség esetén is. Talán a kerek felgördő-  
rehetek volna valami mozgás almoszt, mert így néha semmi éle-  
hűség nincs bennük, pláne közeli felvételek esetében. A tőj válto-

zatos, van vasúti híd meg obszervatórium, utazó vídampark, őri-  
vási kővár, állványok és gépházak, de az is képeken majd  
úgyis megfogadjuk. Szerény véleményem szerint a Pure hozzá az,  
amire terveztek, egy könnyed offroadozást a stílus kedvéért.  
Jó a fejlesztés, szép a kinézet, könnyen lehet tergelni a jörgényt,  
de hogy ez megáll-e a másik kettő jöttek adta élményindex mel-  
lett, azt nem tudom. A Motorstorm 2 iszonyat jónak nézett ki a de-  
mo alapján is, és ott nagyságrenddel több járműfajta van ugye,  
viszont a Baja az nem kapott olyan jó értékeléseket közel sem.  
A Pure valahol a kettő között helyezkedik el, grafikában és komple-  
xitásban egyaránt. Ennek tükrében menj el érte a boltba.

Én pedig most elkészítettem a tölteket, és hogy találkoztok-e még a  
Dzsón nével...?

Bárhogy lesz, úgy lesz  
A jövőt nem sejtetem  
A sors azér rajtellen  
Ahogy lesz, úgy lesz  
Bárhogy lesz, úgy lesz

Dzsón



## MARTIN REAGYÓZ!

A Pure igazán bios játék, nem való, ha nem kapunk ve-  
na meg fejlesztése a Motorstorm 2-t, ami a kiegészítő egy-  
ből jelölt, hogy a fejlesztés lehetőleg 8-as pontszámot a Pure-  
ra olyan fejlesztéssel számított, akik még nem próbáltak ki  
az M2-t. Biztos jópár ideig-örig ez a válogatott ellago-  
kodott ATV-s ugratás, de nekem egyszerűen az irányítás  
sem jött be, másrészt a két game közül én a Motorstorm 2-t vá-  
lasztanám. X360 tulajdonok viszont ajánlom, bár a demót  
aztán próbáltok ki, mert a Pure kiste kiste nagyobb, mint  
a Pure.

## PURE

DISNEY INTERACTIVE  
MÁS VERZSÓ: JELENTKEZNI NEM

grafika:	jó
játszhatóság:	jó
szeretetséggel:	jó
zene / hang:	jó
hangulat:	jó

PS3

1 játékos (2-16 online),  
720p, mentés 500 kb  
(1 gb hdd)

X360

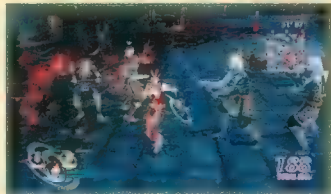
1 játékos (2-16 online),  
720p

✓ egyszerű, szép és könnyen kezelhető  
X-nincs osztott képernyős multi,  
csak atv gépek vannak

PS3

X360

7 pont



Korábban mindig csak próbászerint énkéntem a Koei alkotásaival, a legutóbbi általam tesztelt hasonlószerű játék, a Ninety-Nine Nights is kellemes benyomást tett rám, így nem ijedtem meg a **Warriors Orochi 2** tesztelésétől sem. A Koei főmegharcos játékaival, mi több, **Warriors** dömpingjátékait számíthatóan cikkezt elvashattatok már a Konzolban az elmúlt 8 évben, a WO pedig gyakorlatilag a **Dynasty Warriors** és a (mindössze csak háttértörténetben más) **Samurai Warriors** széria keveréke, így most részben az okai Kinóból, részben pedig a feudális Japánból merítetek ötleteket. További jellegzetessége, hogy harcai karakterrel indulhatunk a csatákba, de egyszerre csak egyvel harcolhatunk, miközben a másik kettő regenerálódik. A folytatás pedig természetesen szebb és tartalmasabb, köszönhetően néhány új játékmódnak, de az újítások ezzel ki is merültek.

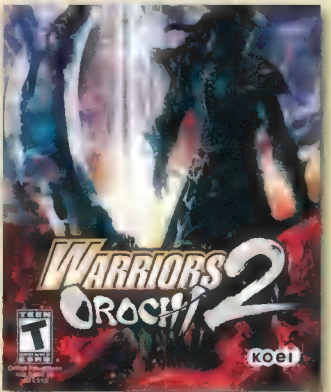
A sztori közvetlenül az előző részben történtek után folytatódik, a **Shu**, **Wei** és **Wu** kampányok mind kínai birodalmak harcait taglalják az Orochi démon ellen, csak úgy, mint a **Samurai**, ahol viszont értelemszerűen bátor japán harcosokról szól, főmaga, akik Kinábba tévedtek. A teljesesség kedvéért – átlátszó kampányban Orochi démon hordájával is világlomra törhetnek. Az 5 különálló fejezet 12-12 pályája már önmagában is soknak tűnhet, de ehhez még hozzájön a **Dream** mód is, ahol az előző rész történetét játszhatjuk újra végig. A Free módban az összes pályát végigjuthatjuk bármelyik megnyitott harcosral, a **Survival** mód pedig magától beszél.

Az új játékmódnak lényegének elvileg a jól időzített karakterváltásoknak, valamint a speciális képességek megfelelő időben való bevetésének kéne lennie. Nem árt azt – figyelembe venni, hogy az aktuális trióból az az „erős”, ki a „technikás”, és ki a „gyors”. Ha ugyanis jól kombináljuk karaktereink erősségeit, sokkal sikeresebbek lehetünk, ám ez csak az elmélet. A gyakorlatban az első kitérőket egy kőszokás éreztem, leginkább csak értelmelen, nagyon hosszú, és főleg fagyós gombnyomkodásnak jött le. Aztán ahogy haladtam előre, fogtam a gépkönyvet, áttanulmányoztam a különféle módozatokat, és egyre könnyebben ment. Rajtömet, hogy láthatóan is lehet küzdeni, elkezdtem gyűjtögetni a kincseket, fejleszteni a képességeket, tünélni a gyengekért, és lass csodát, egy idő után – kősz kezdett rendszeres összedőlni. Nem csak kezdtem kitárolni a harc lényegét, de szépen lassan meg is fogott. A végére már aktívan használtam a térképet, és tudatosan kutattam fel az ellenséges tiszteket, sorra fogtam el a bázisokat, és pályáinkat akár 1000 harcosra is lementőzöltem, bár önmagában a sikeres küldetéshez ennél sokkal jóval kevesebb is elegendő.

Harcosain folyamatosan fejlődnek, a leggyőzeft jejezet után hátrahagyott kincseket pedig nem véletlenül érdemes begyűjteni.

#### MARTIN BELESZÓL!

Dynasty Warriors-játékait az utóbbi időben már nem várom képes pénzért kiadni, mert egyszerűen eleget let tőlük, hogy szinte soha semmi sem változik az első 2 részhez képest. Azonban ez esetben jött az az Orochi 2, hogy végre meg is megváltozott. Nem vártokoztam Kin 3.0 pontotól, mert az tényleg csak egy ötletes játék, és egy 10-es skálán az 5-nél KENE a középátlósnak lenni, nem a 7-nél, de azt mondom: ha legyőztem vagy a „végelentelenti kőszokások” stílusát, azt nekem egy esélyt, mert tényleg harcosi sok újdonság van benne, és a tudásomra sem lehet panasz. Nekem bajlott X360-on.



ni, ugyanis igen nagy szerepe van a küldetések közötti állítgatásokban és karakterfejlesztésükben, sőt a speciális lényegválasztásokhoz olyan különleges kincsekre van szükség, melyek csak előre meghatározott egyedi feladatok teljesítése után kaphatunk meg. Jó hír, hogy a pályák akárhányszor újra végigjátszhatók tetszőleges nehézségi szinten, ezáltal harcosainkat rommá fejleszthetjük, és az összesen több, mint 90 megnyitható hős közül elég szabadon válogathatunk hármas csapatunkba, tehát egy **Dynasty** fannak igazi Kónán.

A **Design** és jól átlátható menürendszer, valamint a tetszőleges átválasztás után már kissé leleményesen fogadtam a tényleges játékokat. Az 5 karakterrel lényegében nincsen probléma, nem egy **SoulCalibur 4**, de agész kidolgozottak. Jó a karakteranimáció, és egész látványos fényeffektusoknak lehetünk szemtanúi, néha igen szédítő tempóban, és persze jó nagy tömegben. Az érem másik oldala viszont a fogadhatatlan PS2-es múlt, és most nem csak az igen gyenge AI-re gondolok. Sajnos



előfordulnak belassulások, és nem ritka a v-sync hiba sem, de legalább nem is olyan zavaró mértékben. Az viszont már inkább szemet szúr, hogy főleg nyílt terepeken a pálya gyakran előtűnik épül fel, és a textúrák is viszonylag hamolyosak. Cúnyok mégsem mondhatom, sőt a nagyobb harcoknál kifejezetten kellemes is tud lenni, főleg mikor láthatom hasonlót az ellenség sorait.

Kezdetben kissé szokatlanul fogadtam a stílusos menürend – távol-keleti stílusú, mégis pörgős japán technológiát daltam, ám idővel egészen megkedveltem, már csak a játéktérmi hangulata miatt is. A későbbi játékokkal sem volt semmi problémám, és a hangeffektusok is a helyén vannak harcoknál, többet pedig nagyon nem is várnék egy ilyen játéktól.

A **Warriors Orochi 2**-vel a legnagyobb gond értelemszerűen az, hogy az ezredik kiadása ugyanannak az agyonnyúzott alapkonceptnek, de maga a játék ettől még lehet érdekes, sőt akár rá is lehet kattanni. A sok-sok küldetés valahol mind egy kaptafa, ugyanakkor dicsegetés, hogy mennyi játékmód áll rendelkezésünkre, ráadásul a multiplayer is bőven gondoltak (egymás ellen vagy koop). A három harcos válogatása öltetés, tetszett a lovagló hantolás, és a legalább 90 megnyitható harcos, valamint a fejlesztőrendszer sem rossz pont, így a végző pontszámot egy redős közepének számítom. Lehet sejteni, hogy mit nyújt a játék, így ha már a könyvtárában járunk a **Dynasty** szűz, kerüld el messzire, ellenben ha még ezelől rá, és főleg nagyon vagy a stílusra, akkor egyáltalán nem rossz választás. Esetleg érdemes megtekinteni a valamivel „nextge-nebb” **Dynasty Warriors 6**-ot is.

A PS2 verzió igen gyengére sikerült, nem igazán ajánlom senkinek a die-hard DW rajongókán kívül.

Krisztián  
rajkrisz@freemail.hu

## WARRIORS OROCHI 2

VR	OMEGA FORCE
HMÁS VERZIÓ	JELLEMZŐ NINCSEN
grafika:	közepes (ps2: elmegy)
játszhatóság:	jó
szereplősség:	jó
zene / hang:	jó (ps2: közepes)
hangulat:	jó (ps2: közepes)

PS2 1-2 játékos

memóriakártya 8 mb

1-2 játékos, 16:9, dd 5.1.

X360 480p/720p/1080i,

mentés 500 kb

✓ öltetés keverése a **Dynasty** és **Samurai**

szűzánál, **carcinus**, **multiplay** (koop) lá

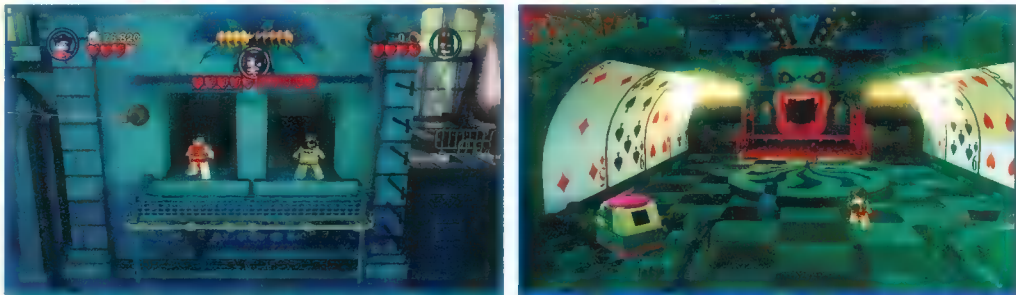
X lényegében csak a **sokadik dynasty warriors**

változat, ps2-es game db-ben

PS2 4 pont

X360 5.5 pont





**H**osszú évek óta nem volt akkora sikere és visszhangja egy filmnek, mint mozijáték kétségbe, mint amilyen Christopher Nolan nyári blockbustere részéről, és ha a Sötét Lovag nem is vált feltétlenül a világ legjobb filmjévé, kétségkívül minden idők legutolsóbb képregény adaptációjának érzem. Minden tisztelem Heath Ledgeré zseniális – és sajnálható módon egyben utolsó – alakításáért, de azért Jack Nicholson is sikerrel bűjt már egyszer a vigorgör pszichopata szerepébe, és bár a Dark Knightban talán marcadóbb ol-

kus filmzenéjét véltem felismerni (kár hogy a későbbi játékeknél már nem olyan kiemelkedőek a kislemezek). A témaválasztás tehát idegő, a LEGO széria fejlesztőcsoportja a régi, megszűntetett hat a **LEGO: Batman**. Az ésszerű ezután két főhősé, Batmané és Robiné a klasszikus retro jelmezükben, akiknek gonoszok egész sorával gyűlik meg a bajuk. Felülnek az összes híres rosszszó a filmekből, a filmlemben természetesen Batman legnagyobb ellensége Joker is, valamint még vagy felülmúló extra vendég a képregényből. A recept persze itt sem válto-

végi játszhatóknak Batman barlangjába visszatérve, és a régiébe is visszatérhetünk a filmből. Akik szerették az eddigi részeket, tudják mire számíthatnak a LEGO Batmannál. A megvalósítás gyakorlatilag semmit sem veszített eddigi vonzerejéből, esetleg csak azt lehetne felírni neki hibának, hogy maga a Batman téma nem olyan érdekes, mint az Indiana Jones vagy a Star Wars, így ha még csak most ismerkedsz a sorozattal, szerintem ne ezzel kezd. Már csak azért is, mert úgy érzem a szokottnál valamivel nehe-



kítást állítottunk, Ledger és Nicholson egészen más Jokert játszottak, és „játszott” képregénybeli Joker pedig valahol a két karakter keveréke lehet (a Batman: Arkham Asylumban talán pont „ő” láthatjuk majd viszont). Akárhogy is, a Christopher Nolan-féle modern denervátori adaptációk előtt már Tim Burton, és később Joel Schumacher is leltet valomit az asztalra. A Batman kifejezetten komoly és stílusirányító moziknak számított 1989-ben, és a folytatásai is mindig hasonlóan fellépőként voltak premierkor, főleg mivel igazi szatírpárodiaként üdvöndözhetünk a gonoszok szerepeiben: Michelle Pfeiffer (Macskanő), Danny DeVito (Pinguinember), Tommy Lee Jones (Kétarc), Jim Carrey (Rébusz), Arnold Schwarzenegger (Mr. Freeze) és Uma Thurman (Poison Ivy). Azt pedig igen bájos döntésnek tartom, hogy a Traveller's Tales mindössze a modern Batman kette lázat használta fel új témájához, és felismerte, hogy LEGO sorozathoz sokkal alkalmasabb, ha inkább a Tim Burton által adaptált világából merítsenek ihletet, mely szórakoztatás stílusát tekintve jóval közelebb áll a képregényhez. 19 éve – olyan (bábkészítő) technikailag korszerűsített filmek előtt, mint pl. a T2, a Jurassic Park, ID4, vagy a Matrix – értelemszerűen amúgy sem lehetett volna ilyen látványos és főleg realisztikus művet készíteni. A mai Bale korszak persze már ferde szemmel néz rá a Kéaton, Kilmer, Clooney és Chris O'Donnell (Robin) káldjára, és de kifejezetten örültem, mikor már a bevezető videóknál is Donny Elman klasszik-

zott, először is fogták az egész Batman univerzumot, és így ahogy az (Alfréd) is átkörnyítették LEGO világba, még hozzá ezután is remekül. Az a bájos varázs, amit Batmannek, vagy amit a rosszban sántikáló gonoszok levágának az átvetté videónak, az egyszerűen utánozhatatlan. Csak hümmögnek meg mutogatnak, mégis minden jelenet maximálisan szüss, azaz „legő” humoros”. Maguk a küldetések pedig továbbra is részben az akcióra, vagyis a véget nem érő pufflésszen, részben pedig a rengeteg logikai feladványra alapoznak, mégpedig ezáltal is full kooperatív jelleggel.

A LEGO karakterek tehát kiválóak, volt is bőven kiélégülési a képregényből, és LEGO Gotham City is stílusosan lett felépítve, olykor állagok, olykor viszont ámulás kivételben. Am sajnos a sötét helyszínek állandó ismétlődése egy idő után kissé egyhangú. A küldetések nagy része sikátorokban, gyárakban, lakóépületekben, vagy nagyobb utcákban játszódik, sok-sok klisé bűnözővel, akiknek a cséplése olykor már a könyvtáron jár ki. Szencsre megfigyelték még néhány jósát, de sajnos csak 2D+ jellegű oldású küldetések a földön, vízen és levegőben, amik közül sem olyan látványosak mint pl. a Star Wars-os részeknél. A logikai feladványok viszont meglepően összetettek, és persze a bosszorciklonál sem csak szimplán bonyolító jel. Sok-sok helyszínen hosszú perceket is eltöltöttek, mire rájöttek a teljes megoldásra. Szencsre mindenre mindenre van valami utalás, pl. mozgó alkotásait az összerakás, vagy csillag tárgyak a felrakás. A továbbjátszást rengetegszer felidéz az adott helyszínen (gyakran kiegészítő) speciális alkotó podok, ahol átmenetileg pl. rabbantok, hűlő vagy sáló Batmannek, vagy megtáplál Robinát állóztatunk át, hogy csak néhány példát említek. Gyakran a „Botarong” fejezetünkkel kell ellátni konkrét tárgyakat, vagy szimplán kézzel, eszem járásával szétvágni minden objektumot. Van tehát számos kis trükk, és ezeket nagyon ötletesen keverte be a fejlesztő az alkotók. Ez jó sokat dob a szórakoztatás, még ha maguk a pályák nem is olyan hosszúak. A „Bot” Campaign 3 fő sztoriból áll, egyenlőre 5 fejezettel, ahol mindegyik fejezet egy-egy híres boss vár. Ezután nyitnak meg a gonosz Campaign mind újabb 3 történettel. A különböző sztorik és fejezetek akár tetszőlegesen sorrendben is

zabb a rengeteg logikai feladvány, de éppen ezért is tudom nagyon is ajánlani a széria gyakorlatiabb rajongóinak, vagy ha az előbbieket túl könnyűnek érezték. Már csak azon gondolkodom melyik világ lesz a következő. Egy LEGO LOTR, LEGO Matrix, vagy főleg egy LEGO Harry Potter szerintem nagyon szanszos. Nem lenne rossz egy Karib-tengeri kálózai sem, esetleg egy tündérien bízzó LEGO Aliens is érdekelne.

Krisztián  
rajkrizs@freemail.hu

## MARTIN BELESZÓL!

Nemcsak értékes, hanem egy-egy mozi adaptációja is egy-egy szavatszerű platformjáték, vagy szatírciklozok egy liternyi LEGO programmal, olyan jó visszhangot kap, hogy a gyártó felhívja, és kooperatív módon dolgozzon ki valamelyik LEGO programmal. Ilyenkor főleg érdekel az utóbbi, és harcolok a kártyák minőségével, és természetesen a kártyák minőségével. Egy-egy kártya minőségével is, amiért mindig jópár kártyát kell. A kártyák minőségével is, amiért mindig jópár kártyát kell. A kártyák minőségével is, amiért mindig jópár kártyát kell.

## LEGO BATMAN

WARNER BROS. INTERACTIVE ENTERTAINMENT / TRAVELLER'S TALE  
MÁJUS 2008 • PS3, PS2, DS, Wii

grafika: jó  
játékoskodás: jó  
szervezettség: jó  
/ hang: jó  
hangulat: jó

PS3

1-2 játékos (coop), dt 5.1,  
16:9, 576p/720p

X360

1-2 játékos (coop), 16:9,  
dt 5.1, 480p/720p/1080i,  
memória 88 kb

✓ ideális témaválasztás, gondolatébresztő logikai feladványok, coop mód, klasszikus Batman feeling  
X néha túl sok a pufflésszen, Gotham City stílusát utaló egy idő után egyhangúsággá válhatnak

PS3

X360

7.5 pont

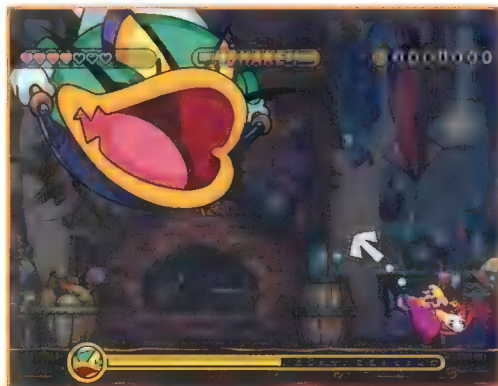
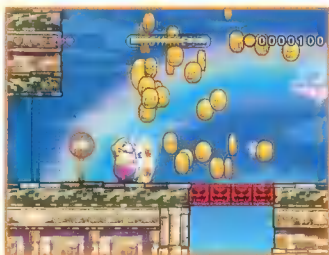
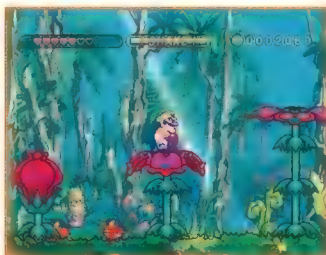


A lehetőség adott volt, én pedig gondolkodás nélkül léptem – igen, megírom azt! – le. És éppen a szerkesztőségben tapostam 360 kontrollereket a kezembem egy megjelöléses rondo színielőadásához a jövőben, amikor Martin felhívta a sokmillió gamerscore-os kérdést: lesz-e időm a hétfőn játszani és megírni egy bemutatót? Felvillant az unlocked felirat (ACSII Martin), jött a hang, és mivel csak egy jó kiadás Mega Man 9 függés volt betervezve, ezért kapásból elvállaltam. Eredetileg csak a Live-os bemutatóval vettem volna ki a részem a szószusztól Konzolból, de egy ilyen felkérés nem lehet visszautasítani, pláne, ha olyan platformról van szó, amellyel még nem sikerült komolyabban megismerkednem – je-

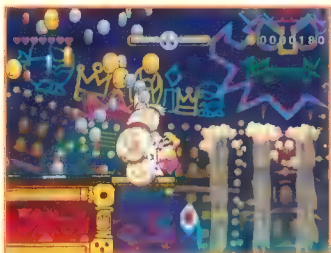
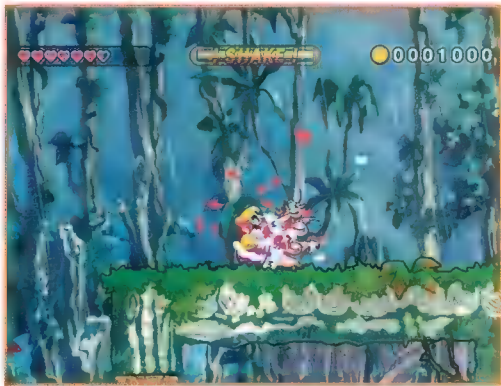
len generáció Nintendo nagykonzoljával. Martin adta a Wii-t, bolygóm pedig a társaságot.

Hazatérve legelőször dőlünk a Wii bevezetésére volt, majd elkezdjük a ismerkedést a kis fehér konzollal. Az első benyomás mindenképpen pozitívnak mondható, mivel a Nintendo-tól megszokott módon egy percet sem kellett bíbelődnünk a beállításokkal, rövid nézelődés után a menüben kezdetét vehette a játék. Örülök, hogy végre a kezeim közé került egy izig-vérig Nintendo game, külön öröm, hogy éppen az egyik legfrissebb darab. A mi példányunk egy vadlúj, európai kiadású játék lett, amely már minden bizonnyal a boltok polcain is megtalálható (Európában szeptember 26-án jelent meg hivatalosan).

Kibontva a csomagot kicsit meglepődtem, mivel a manapság teljesen szokatlant, minőségi manuál figyelt a tokban – az a rendszeren kidolgozott, színes, képekkel gazdagon megcsiszolt, minden részletben belemélyedő kézikönyv. Külön élmény volt állapozni, sajnos más platformon csak nagyon ritkán találkozom ilyenekkel. Másik érdekesség, hogy egy komplett, kétoldalas Wario matricaszett is megtalálható volt a kis könyv középen, ami ugyan rendkívül jópofa, de nem hinném, hogy huszonkártyás éves fejjel használni fogjuk valaha is venni (esetleg a nagyon rajongók a felírási alapon összeragasztgathatnak egy saját pályát, vagy a felmatricázott tartórt is menő lehet a csajknál... ha ez mégsem jön be, akkor nem nálam kell reklamálni).







**PLAYERS**

Pontosan egy nappal a Wii beszerzése előtt bátyám egy új Nintendo játékkal mesélt. Lehesen mondogatta, hogy nagyon jópórá lehet, biztosan beszerzem, ha a hűljódonunkban lenne egy lejárt számszó alkalommal konzol. Látsz csodát, micsoda vélemények vannak, másnap már egy Wii-vel és az említett játékkal a táskában rabogtunk hozzafelé. Bátyám tudta, hogy mire számíthat, mert előzetesen már jó néhány videót végignézett, én azonban teljesen tisztán, elvárások nélkül vettem bele magam az új Wario kalandba. A játék első percétől kezdve közösen, felváltva találtuk, minden egyes pályát végigjártuk és megvitattuk az ott találtakat. Úgyvégreben a teszt két játékos véleményét írja le, hiszen sorban fogok kitenni a game egyes elemeire, pozitívumaira és negatívumaira.



## BAD MARIO

Wario-t mindenki ismeri. Ő az a kövér, gonosz, ázs, kapzsi és meglehetősen nagyhatalmú Úr, aki a Nintendo világában játszó ams olasz és munkanélküli anti-hős. Mondhatni nagyon kemény fickó-nak számít a rászassin Cadillac-jével, ugyanilyen színi orrával (vá-lószínűleg az orrhöz választott autót, vagy lehet fordítva val, árak rejtejt morái), köcs bajszjával pedig mindenki retteg az egész Gomba királyásgban. Tényleg kegyetlen. Barsot bír a kedves kis Márió és barátja Yoshi arra alá, ellopják a drága cinoikat és egyéb értékeket, amylehet miera a Nintendo világozásá részévé nyilvánították.

Nem szeretném most a Nagy Wario Sztori című sikerjátéknyál átmásolni korábbi bűnéit, legyen elég annyi, hogy már nagyon sok Nintendo játékon vendég szerepelt. Ezeket felül saját epizódo-kat is, a kimondottan Wario-nak dedikált WarioLand szériából a **The Shake Dimension** szám szerint a hatodik (a te-gerenitlen Shake III címen jelent meg).

A történet ezúttal az ún. Shake Dimension körül bonyolódik, amely egy óriási világát az annak Merles nevű lakói foglalja ma-gába. Az egykorán békés helyen váratlanul feltűnik a nagyon go-nosz Shake King, aki elrabolja az ügyetlen királyt és magával vi-zsi a birodalom legnagyobb kincséi, a fenekelen coin zsókat. A rettegést kalóz bűnözőként a világ fura színe lényei is kihasznál, hogy aztán „guhahah” hangzói kegyetlen nevelésével még go-noszbabbná tünjön (ennek a résznek már reszeltünk). Egy botor merle, annak a neve **Merle the Merle**, nagyon cseles módon megszökik Shake King kezéből, hogy aztán Captain Sympal együttműködés felkeressék Wario-t. A munkanélküli olasz éppen a nagyon menő pink kocsijában lazít, amikor váratlanul egy ajándék kap. Kibontva a rejtélyes csomagot egy antik földgömböt és tövcsével lesz gazdagabb, amelyen keresztül átjuthat Shake Di-mensionba, hogy megleckéztesse és jól megrázza a kalózkirály Shake Kinget. Wario-t teljesen hidegen hagyja a szép, zaldzsemé és nagyon elrabolt Merleida királyné, elsődleges célja, hogy meg-szerzeze a fenekelen coin zsókat, amely az idők végezetéig képes őt kiszolgálni arannyal.

**MARTIN BEJESZTI**

Amiért bájosnak emlegetnek napról, hogy az a csodás, harmat-talán Nintendo idejéből származik, mert elég ritkán az a káposzta, és mégis kiderül, hogy a káposzta borsos, sárga, és teljesen a szennel, arannyal, és... mint szinte mindenki, hogy belső fejlesztésű N game. Ami viszont szokatlan, hogy véletlenül rövid. Azért egy ilyen 2D játék fejlesztése nem tart 5 hét, enélkül legalább 3-4 hónap pályák kellett volna összerakni.

## EXPLORE

Már az első elindítás követően sejteni lehetett, hogy a Wii bizony va-lami szokatlan, teljesen egyedi, csak a Nintendo-nál fellelhető dolo-gal fogunk találkozni. Az alapvető instrukciókat követően (ne verj számszó senkire!) a klasszikus (gy-lés) Wiimote mozgásával ismeret meg bemutatunk a gey, a kontroller két szélre megmarkolva nyomhatunk egy kövér startot. Rögtön az elején egy rajzfilmes videóval indultunk, amely a sztori alapját vázolja fel. Számomra ez komoly meglepé-s volt, mert egy 2D-s platformerrel meglehetősen szokatlan az ef-fajta szövegbevezetés. A fenébe már említett Shake Dimension nevű világban fogunk kalandozni, hogy 5 főbb területet átvesszünk jussunk el végig célunkhoz. Térképként megnyíló egy pálya és egy boss áll rendelkezésünkre; most már nézzük meg a game play-t is.

Rögtön a legelső dolog, amit megcsodálhatunk az a pártatlan és szemet gyönyörködtető grafikai minőség. Nem csupán egy jól ki-néző programot tessék gondolni, hanem a 2D-s platformernek csú-szára, egy szuper, gyönyörű, kézzel rajzolt **mesés könyvre**. Tényleg hihetetlen, hogy mit ki tudtak hozni ebből a stílusból – min-den egyes tétel, minden egyes animáció szinte lemészik a ké-pernyőről (a boss fightok mindegyike eszméletlenül komoly). Nem kell ide HD felbontás, aminek kellemes ide polgárok; elég egy sima flash alapú gép, a megjelenés kezdetén az is képes kimutatni a színesválasztó megjelenését, azonban a játékban csak 4:3-ban fut, a maradék helyet a pályán felszántat kincsek pótolják ki.

A sok-sok pályára mindegyik teljesen más stílust mutat be, nincse-nek ismétlődő tereptárgyak, mondhatni, hogy a mindegyik is válto-zatos. Tényleg meglepetésként fog minket emi, hogy mennyi ál-tetes megoldást és díjazimenet vittek be a játékba a készítőik.

## MILKSHAKE

A játékmenet tekintve maradj a régi forma, csupán a Wii mo-zgáseztékelést kihasználva tapaszthatunk némi újdonságot. Az oldalsó játékstílusához maximálisan passzol a klasszik irányítás a, az oldalra fordított Wiimote-tal könnyedén ugrálhatunk végig a pályákon. A speciális mozdulatok mindegyike a kontroller rángá-tásával hozható elő; a nagyobb hatásra végiggázás az idő alatt csupán egy két alkalommal fog minket megcsodálni az irányítás. Jó pont, hogy a mozgáseztékelés nincsen túlerőltetve, ezáltal a funkci-ókat tényleg csak akkor fogjuk használni, amikor szükségünk van rá és egy adott pályaszakozon nem tudunk túljutni.

## ACSPACSI

A manapság menő pontvádaszat és különböző idiota feladatok teljesítése ezúttal a Wii tulajokat sem kerüli el. Itt természetesen semmiféle „CS játék” nem jár értek, kizárólag a játék saját szí-zsós teljesítéseéhez szükségesek. Az adott pályához rendel feladatok (mint például sérülés nélküli végiggázás, bizonyos idő alatt befejezés) egyszerű teljesítése lehetetlen, csak esetben kiderül egymást; többször is neki kell rugaszkodnunk, ha maximuma sze-reténk teljesíteni a játékok.

Nem hinném, hogy ilyen dolgokat kellett volna kibővíteni az egyébként rövidke 5-6 órási játéknál, véleményem szerint csak a ra-jongók fognak ilyenekkel foglalkozni. A Nintendo játékokat me-gszokott filozófiája is rendelkezésünkre állnak, azonban hogy mily módon lehet ezeket előhozni arra sajnos nem kerül rájáratunk. A game egészét tekintve a nehézségi szint elég érdekesen lett be-léve, mert míg a pályákon a fiatalabb korosztály játékosai is minden probléma nélkül boldogulnak, addig a bosschokor megle-hetesen nehézre sikerültek. Valahogy nincs meg az egyensúly a já-ték ams részei között.

## FIN

Kaptunk egy nagyon hangulatos programot, amely összekapcsol-j a múltat és a jelen; klasszikus kétdimenziós platformjáték a jelen generáció grafikai színvonalán. Nem szerehet többek látszani, mint aminek eredetileg készült, nem szerehet a modern mozgáse-ztékelést senkre sem rárdálni; legyen csak simán egy egyszerű, de minden tekintetben nagyváró game. Egy játék, amibe bárki, bárkikor könnyen bekapcsolódhat, minden korosztály számára bátran ajánlható. Karmolytalan, könnyed kikapcsolódás pótolnákat megszerve, érdekes bosschokorok és változatos pályák állók.

Végiggázhatunk, élvezünk, jól szórakozunk. Ez Nintendo.  
[kryss777@gmail.com](mailto:kryss777@gmail.com)

### WARIO LAND: THE SHAKE DIMENSION

grafika:	kiváló
játékoszatosság:	kiváló
zenehatóság:	elmege
szav / hang:	közepes
hangulat:	jó

1 játékos, 480p, 16:9

✓ mesés, vicces, oldalsó 2d platform az új generációnak

X semmilyen sem igazán kiemelkedő, vizes pályákat utáljuk, ha a 2 player?

## 7 pont



**N**o kérem, a múltkorai előzetesben megkóstoltatott **Motorstorm** folytatás, a **Pacific Rift** máris realizálódott, és teljesen testrehegy formában hozhatom haza a debug géppel együtt. Szereltem a tesztgépet, mert kellemes látvány egymás mellett két PS3, és kíváncsi mindenkin, hogy legalább egy PS3 legyen a szobájában, ha még nincs.

No, tudva a fanboy mivoltomat, lassuk a tereprevenyt mindenféle elítéllet nélkül, ami tudom, hogy pár ember szerint éppen olyan lehetetlen, mint a hongkongi működő Xbox 360. Ja igen, mégsem a Pure lett a utolsó cikkem eme történelmi Konzolban, mivel Martin pánikolva hívott, hogy hétfőn jön egy gém, és menjek és hozzam és teszteljem és írjam és szerdára. Órom a nagy kapkodásban, hogy végre személyesen is találkozhattam PeUnia

kisasszony kolléganővel, mert előttem ő tologatta a kombédert a szerkesztőségben. A Pure jó is, hogy szoba került, mert bár világviszonylatban jó pontokat kapott, én mégsem látom benne túl sok extrát ahhoz, hogy 8-as körül hajtsak neki pontot. Most a Motorvihar (sőt Motorhajítás, vagy Motoradás) bebizonyította, hogy jól tettem. A Sony ugyanis olyan szintre emelte a offroad témát, amit igen nehéz lesz úbertelni a közeljövőben. Már az egyes rész sem volt ócska csafítógat valami, pláne azt a tényi helyrebe véve, hogy alig volt idejük a gép-indulástig összehozni. Egyébként azért profi munka a Resistance is, aminél a kettes részbe még beleegondolni sem merek, mert elszédülök és beverem a fejem valamibe. Szédülésben jelen jötek is jeleskedik, pláne ha valami nagyméretű cucon jártsik vele az ember, mert egyrészt iszonyat

gyors és folyamatos, másrészt pedig olyan ugratós meg helyek vannak benne, hogy a gyengébb egyensúlyi szervvel rendelkező egyének dülöngélni fognak a fotelban.

No, de kezdjük a legelején. Apám megismerte anyámat, majd összeházasodtak és... Na nem, annyira nem kell előre menni. Elég lesz az intróig, ami jópofán eredeti jákokat mutogató videóra épül, amikbe később a játékból szedett helikoptert meg hajókat mondanásznak. A játék különben most nem bízott semmi a véletlenre, és a fizikai leképezéseket a Havok nevű és mellette népszerű fejlesztési csomagra bízta. Kezdekör persze az Options-be másztam elsőnek, de az osztót képernyő horizontális/vertikális osztásának beállításain kívül nem láttam semmi érdemlegeset.







A játék fő része kétféle eszlik, mégpedig a rendes bajnokságokra és a már megnyert pályákat, járgányokat felvonultató Wreckreationre. A Fesztiválon a szokásos ticket és pontgyűjtéssel rendszerrel jutunk előbbre a ranglétrán, sima helyezésre menő vagy eliminátor típusú versenyszámokkal. Ez utóbbit úgy-e a körök végén a legutolsó mindig kiesik, mint az közismert. A versenyszorokot négyféle kategóriában kerülnek megrendezésre, amik a négy őselem nevére kapják, vagyis Föld, Levegő, Tűz és Víz. Aki egyből mindenféle vad és irracionális szűrésű környezetet vizionál maga elé, az csillapodjon, mivel a helyszín egy hatalmas sziget, illetve ennek különböző részei. Emlékeztetnem, hogy összesen 16 pályán nyomulhatunk, így rájehatunk arra, hogy mindegyik elem négy nyomvonalat ad a közönség.

No, de milyen minőségben! Az egyik például szép széles területen kezd, ami mellett az évszázakok megfelelő színeiben pompáznak a lapokból legyártott lombosújak lak. Majd jön a tempói lávny, a tavaszon keresztelmei ismétlődő, konténerszerűségekkel és kis vírtalakkal. Jobbra a nagy központi hegy látszik, ami valójában egy felig működő vulkán (mint azt a „lüz” típusú pályáknál megfigyelhetjük). Vízfalásokon hajlítunk keresztül, majd megpróbálunk iven maradni a rozsdás fémlapokkal kirakott kanyarokban, ami a sziget belseje fele visz, imigyen egyre több a zöld terület. Ez egy vízessé telt völgy, amit ha úgy figyeltek meg, mint én, akkor ki is nekimentek az első pálmáknak és visszastették a utolsó helyre. A vizek miatt felzavart és ezért jól becsúszhat hirtelen érkei talajba vagy átkelhet az alutunk pörög kettő vagy négy kerék, ezután egy újabb vízessé, fahid, ugyanez a kámba meg egyszerű, és innen már látszik újra a tenger, meg a plusz effektűket bearakott szállítóhegyek felületén, és a designnek megoldoztak a pénzüket. Négy különböző napszakban – reggel, délelőtt, napközben, délután – mehetnek a versenyek, és szerintem a következő ugrás egy északi futam lehetne a Motorstorm harmadik részében. Persze, meg legyünk tehetetlenek. A zöld pályákat viszont teljesen elszűkít a társadály, amik már a titárában aktív részén helyezkednek el. Itt minden szűke a vulkánok homok, megszűrik a sziklák és kihűlő lava alakzatok vannak mindenféle, szára szűrésű környezetet teremtet. Sőt, aktív lava is van ám! Néhol csak csordogáló, égő csikket (jó esetben lefedve valami rácsoszáttal), de gyakran több méter szélességű folyamként zárva el előlünk az utat, jó kis ugratós használatot forszírozva. Itt is minden megvan, ami csak kell egy ilyen helyszínhez: remeg a levegő, a jármű egy korrozírozó elemekkel a vége lángokba és, és természetesen jól fellobbanunk vagy elmerülünk, ha beleesünk egy ilyen olvadó kályhába vagy tóba. Ezeket a pályákat tűnik fel a jellegzetes hűtőrendszer, ami végül is sok kapu egymás magából, amikkel felülre víz spriccel, mint az öntözberendezésekből. Persze hűtőre használhatóak a pocskolyók és egyéb, természetesen helyek is, ám nem ez a lényeg. Ugyanis a turbánok állapotát nagyon befolyásolja a külső hőmérséklet! Tehát ha lava közelében nyomjuk neki, akkor gyors lesz a kijelző és pil-



lanatok alatt felmegy a hőkák a veszélyes tartományba, türelem esetén pedig a szokásos felrobbanás következik. Am ha lávázás után vagy akár egy teljesen hagyományos pályán belemegyünk valamiféle vízbe, akkor igen gyorsan visszahúli, tehát a taktikázásba illik beleszámítani a pancsolást! Mert ugyan a vizek lassítanak, viszont utána sokkal több ideig tudjuk használni eme gyorsítottakat. Ehhez vegyük még hozzá a ugyanazt ismert mindenféle elágazásokat és 2-3 lehetséges útirányválasztást kedvünk és járművünk típusa szerint, szóval utalmassok és egyáltalán kiura nem nevezhető a dolog.

Am ez még nem minden, mert olyan apróságok is játszanak, mint a növényzet egyes helyeken, aminek ha nekimegyünk, akkor hajlik és lengedezik, meg vízi a szél a vízpermetet, és a kamerát is összeröcköszhetjük, vagy „visszepp” forlított képe legyen egy kis időre. A növényzet hatáskora a gépek megfelelő közszólással vagy nedves csillagokkal reagálunk, tömek, amotizálódnak, a nyitott motoroknál meg négykerékűkkel pedig a vezető lábnyom rongybabaként repül a balást elcsúsz. Sajnos eme két járműre az embereket még mindig adozgatják, és őrnek, mint a cövek a legnagyobb huppanók meg düllögések közepette is. A kezük viszont mozogja a gázokat, bár ezt aki észreveszi menet közben... Nem baj, ellenben szuper a változó fényviszonyok kezelése, ha mondjuk sötétből világosabb helyre kerülünk ki, és a talajpípusok közötti különbség is jó látni, érezni a szikla és a sár közötti differenciát.

A járműpark összesen nyolcféle eltérő karakterisztikájú masinériát tartalmaz, amik a motor, ATV, buggy, ralifutó, versenyfurgon, homoklók, nyerges vontató, vagyis kamion, valamint bigfoot szörnyöreg, amit special szerintem lehetetlenség irányítani, annyira tehetetlen és imbolgym, mint a kejlfejlen. Am jó poén volt leszarítani vele a kisebb motorosokat, akik anyáztak majd nekimentek ennek-annak, esetleg leperegtek valami mély szakadékba. Amit az elején írtam, az most is eszembe jutott, miszerint ezeknek a szilágereszméknek a szűlen száguldozva az ember inkább nem gondol bele, milyen lehet lenni a nagy semmibe. Online is ki akarom próbálni magamat, de mivel a játék még nem jelent, no meg eme pályán is csak egy review copy, azaz tesztelői változat volt, nem sikerült a művelet. Akinél nincs net, az sem jár rosszul, hiszen az osztalékos képművelés még négy három összezeresített teszt lehetővé (ne dobódj az irányítást a másik felé, mert balaszt elozhat). Lassan be is fejezem, hogy sok szép képet be lehetne nyomni az oldalakra. A pályák csodák, a gépek kidolgozása profi, elfeledj talán a picit nehéz homályos talajt hozom fel megfigyünk, de ahhoz képest, mekkora helyszínekkel nyomtak bele a memóriába (igen gyors töltési idővel), az fikázom, aki enél-

jobbát tudna (meg verseny közben amúgy sem látszik belőle kézzel csak színes maszalt, szóval csill). A 16 jármű röccenéstelen mozgatója sem okoz gondot a kódnak, vagyis egyetlen egyszerű topoztalom egy opró meglapozást egy kanyarban, ahol iszonyat messzire el lehetett látni a tengeren, és előttem volt az egész mezőny, de ezen kívül semmi hiba. A Pacific rift egyszerűen fenomenális lett minden szempontból, talán a rétek eldőlgozására fordíthatok volna több figyelmet, de így is sokkal jobb, mint azt a legtöbb játékban tapasztalni lehet PS3-mon. No, meg a visszatérés lehetett volna használhatóbb, mert csak a verseny végén mutatója újra a körünket mindenféle beavakozási lehetőség nélkül. Kérkült viszont egy fótá mód, ami realíne aktiválható robogás közben, és a bizonyos határok között szabadon mozgatható kamerával csinálhatunk neten is megasztható képeket a mutatóványokról. Jómagam inkább pályaverselyt len vagyok, mégis eléggé megfigyoglom vásárois ügyben, de így is túlról van rákva vagy 5 jelleme a pálya, szóval lehet, hogy csinálak egy költségcsoporsortástát a hétvégén...

Motorzsdon II

## MOTORSTORM: PACIFIC RIFT

grafika:	kiváló
játszhatóság:	jó
szavaztatás:	jó
hang:	jó
hangulst:	kiváló

1-4 játékos (2-16 online), 720p

✓ legjobb offroad verseny jelenleg  
X nem interaktív a replay, bár lehet,  
hogy a végigjelenben is lesz

9 pont

### MARTIN HELSZKEI

A napos sziget felhárított helyszín, az ottani környezete pedig nagyon változatos teszi a versenyeket. A különféle járművek viselkedése is fantasztikus, amiért, végre van olyan képművelés, med a 16:9-es formátumúval rendelkezők elvagyhatják függőlegesen is a képet. HURRA! – állít jó mértékű a színe (igen, bírom), szóval az az új Motorstorm egy kártyás game, én általában megveszem. Kérem pont: 9/10.

# Valkyria

## Chronicles



A metamorfózis egy rendkívül furcsa dolog. Sosem érttem meg, hogy a lepkeknél és szíjakoknál miért jutott az a furcsa sors, hogy szép és kecses formáikkal elnyerése előtt valami gyögréslenes ronda, mellesleg a repülés képessége nélkül mozgásképtelenül állhatók állapotban kell, hogy tényleges életüket – az ő szempontjukból nézve – igen hosszú ideig. Miért nem bújnák ki a petékből azonnal pár pillanatra? Miért kell a cserébogárok a föld alatti gúnyra, ha kölyökkorukban is szelhetné az eget? Ha valaki egy éve azt mondja nekem, hogy az SRPG-t, mint játéktípust ma egyszerű lánynak vagy hernyóknak fogom tekinteni, azt valószínűleg nem csak kinevetem, de talán bele is fulladom valna a röhögésbe. Egy esztendője azonban még nem tudom, hogy milyen játékok is lesz valójában a **Valkyria Chronicles**. Nem vagy egy biológus, műszaki pályára készülve még a szakoktatópénz sem tanulom ilyesmit, de valami most azt súgja, megvan az oka annak, hogy a rovarvilág teljes átváltozásai fejlődő fajjai oktatásához külsővel és képességekkel kezdik életüket, mielőtt bebarázdálnának és elérnék végzős állapotukat. Ez az ok az a környezet lehet. Ugyanúgy, ahogy a cserébogár is addig bujkál a föld alatt, amíg a tavaszi meleg hatására ki nem rúgyeznek a fák, az SRPG-k is addig tartanak meg kezdeleget – még a 8-bites korokban kialakult – formájukat, rendszerüket, amíg el nem jött a lehető legjobb, hogy változzanak, amíg ki nem alakult az elvárás megfelelő, hardver adta környezete.

Az srpg definícióját nem meggyőzőszen el, aki látta már a Final Fantasy Tactics-ot, az tudja miről van szó. Aki nem, az idezzel fel az a szörnyes sokjátékot a Csillagok Háborúiból, amik a drooidok jöszöket Csukobka ellen a hiperterben, képzelen hozzá egy kis szörny meg színteljes, az ismeri helyben van. A Valkyria így fogom hívni, mert nincs az az arén, hogy VC-nek rövidítem, és ezzel olyasmit sugalljak, hogy a játéknak köze van az emberi öröklékhez, mert hát nincs nem klasszikus SRPG-hernyó, hanem ahogy színpadok külseje és új képességei azt bizonyítják, az már egy kifejezett, gyönyörű pillangó. Besorolási kategóriájára is változott, az előbbig szelgett, ott csak választ jelölt beszélgetésükre ma A-SRPG-ről beszélhetünk. A játékok persze nem ellények és végképp nem rovarok, amikbe előre be lenne programozva, hogy néhány generáció után merre is kellene fejlődniük. A változásuk nekik szükségük van pár tudásra – azaz alázatra –, akik biológusokat öket az új irányba fejlődést elősegítenek. Akkor A legy a klasszikus horrofilm lényeként, a Valkyria is egy másik állattal kezdte az életét. A fűző az állatvilágot a nem a véletlen miatt, folyamatosan kontrollálta azt a Sego fejlesztőcsapat, miután hát SRPG-jüket, a Sakura Wars-t bejuttatták egy szőrnőre eddig idegen lán, a – Battlefield vagy annak valamelyik közeli,

multiplayer FPS rokonának – sejtéivel. Ennek köszönhetően az átváltozás után meg egy – a Brundell-lyéghyá hasonló – múltis torzszelvény került ki a kezük közül. Az eredmény, vagyis a Valkyria Chronicles moráltól taktikái jöttek, de a metamorfózis által rengeteg új, pozitív tulajdonsággal rendelkezik, és nem lehet elsláni azelett a tény felet sem, hogy valami hihetetlen jól néz ki, nagyon könnyen bele lehet szeretni.

Velem is a történet, a bár a az első videójáték, ami örök rojontagjához tett, kétség kívül olyan, amilyennel még sosem volt dolgom. A félreértések elkerülése végett már itt az elején leszögezem, hogy néhány kisebb hibája ellenére szinte teljesességgel képtelen vagyok rosszról állítani róla, hiszen minde megvan, ami egy hosszú távú, komoly kapcsolathoz szükséges. Van szemtel gyönyörködhetős szépsége (grafika), lágyan simogató hangja (zene), ha kell komoly, ha nem, hát komolyan személyesítés (történet), bármilyen friss illata (új játékok), illetve újra és újra az a meghódítódsra ösztönző, titokzatos varázsa (a hasonló játékoktól eltérő alapokon nyugvó fejlődési/motivációs rendszer) – de haad kezdjem a lejegyzést.

## ELSŐ LÁTÁSA

Tavaly szeptemberben, első találkozásom várátal volt, nem is sejtettem, hogy mivel lesz dolgom, amikor a japán PlayStation Store videó látá ésszerűen öt. Minden ugyanúgy történt, mint amikor ember megfogja a igazi. Nem a szőlőben bombázni a plázában vagy a bicsen, hanem azokat a szemeket és azt a mosolyt, aminek láttán lelassul körülöttem az idő. Látod, ott vagy, de minden moztatlán, minden lépés egy óráknak tűnik. A Valkyria is egy olyan, mint amikor egy igazi szépséget hasonlít az ember a magozónok borított felszélző címcímekhez. Lehet, hogy kevesebb a poligon és a püder, mégis páratlan jelenség, nincs hozzá hasonló. Grafikáját tekintve a játék a mai trendektől eltérően nem a fotorealizmusúg félé halad, egészen más úton próbálja meghódítani a játékosok szívét.

Olyan gyönyörű, akár egy régi festményekkel teli kódex. Szó szerint olyan, a játék úgy lett megmoldva, úgy fejlesztették Canvas, azaz fejlesztővásznon név grafikus motorját is, hogy kézzel festett aquarellék képzetel képez, mindez persze mozgásig. Egyértelmű, hogy volt benne költségvetéskorlátozások megfontolása, a jelen konzolgeneráció Európán, amerikai származású játékoknak látványvilágával egyre nehezebben veszik fel a versenyt japán társaik, a döntés mégis tökéletesen bizonyult. Ahogyan az emberi szem is funkcionál és ahogy egy vizetkeltet használt művészt is alkot, úgy működik a játék látványi része: a távolabbi objektumok részletessége le van rontva, homályosabb, mégis ez a szándékos minőségrom-

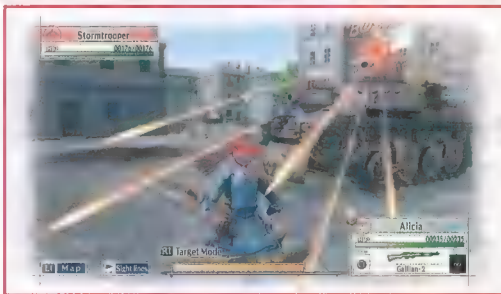
tás az, ami miatt a kép olyan egyedi, annyira festményeszerű. A közeli dolgok leginkább japán mangák színes borítékpeihen hasonlatosok: a határozott fekete kontúrral rajzolt alakok festetnek tűnő textúrák és szírozzat árnyékolást kaptak. Ezt a képrégenyes hatást erősíti az is, hogy a hangeffektet nem csak hallatszanak, de be vannak írva a képhe, s így már az az adhat csodálkozásokat, hogy a karakterek, harci írművek kidolgozásával egy elcsúsztatásnak szűz, aranyuk mangáival elhíresült képrégeny rajzolt bíztak meg. A meztelenkedés a játékból ugyan ki van tilva, de a RAITA fedőnév mangoka specializáció így is tökéletesen illik a játék háttérhez, mivel a – félreérthetetlen pozitívumként felszámolt – vonzó külsejű lányok rajzolása mellett élszerűen elhelyezi figurát alternatív, világáborús környezetbe. A Valkyria Chronicles pedig éppen arról van szó: egy a miénkhez alapjában hasonló világ Európánként '30-as években bekezdve kezdő háborús eseményeiről.

## ALTERNATÍV EURÓPA

Az öreg kontinens két része szakadt. Nyugaton az Atlanti Föderáció, vele szemben pedig a Kelet-Európai Birodalom terpeszkedik, mint két hatalmas pók egy hálóban. Közéjük ékelődött be a méretét tekintve apró, ám nyersanyagforrásai miatt annál értékesebb predátorként számító hercegség, Gallia. A kis ország területén nagy mennyiségben bányászható a ragyogó, egy létesítmény pulzáló érc, melynek felhasználásával kapcsolatban szinte korlátlanok a lehetőségek. A háborúban elsősorban harci járművek megújításához, gránátok robbanásanyagként, de győztől eszközökhöz is alkalmazható. Az évszázadok maradt valkír fegyverek, a lövedék és a pozis is feltehetően ebből az anyagból készültek, és már-már isteni erővel ruházták fel hardozóikat. Akkorai persze nem, csak a kitaláltak volt még vérvonalukba tartozókat. Aki ezt az anyagot birtokolta, azé a hatalom, hisz többet ér, mint az arany vagy az emberélet. A Császárság éppen emiatt rohant le 1935-ben Galliót, a rabbanját ki ezzel a l. Európa háború, hogy a ragyogó kizsáklekért rátevé ezzel sokkal jobban pozícióból indulhasson, így a Föderáció elleni offenzívában. Legvalószínűbb az elején úgy tűnik, hogy ez egyenlően céljuk.

Ebben a környezetben hozta össze a sors Welkin Gunlithet és Alicia Melchiottit, akik hamarosan az ország haderejét támogatni hódoltelessékké vált társulják magukat. A l. hátrésmetszés miatt szakaszvezetőként lépnek elő, s bár taktikai érzékük valóban magas rangú katonák optáit élt a csatornán, s valójában biológiai tudományokat tanít, éppolyan csak túl van az egyetememen. Alicia, már évek óta fiatalabb lány arván mint a l, s ha úgy van, ahogy mondják, egyetemes vagy ha a női sziv labirintus, akkor az évtől





igancsak hanyag módon tervezhették. Bejárata lágas, hívogató és mindössze egy lépést kell tenni a központi kamráig, ahol nem bikafejű szörnyeteg, csak ez a szörnyen magányos, de imádnivaló fiatal lány rejtezik. Welkin eddigi életének legnagyobb próbatétele ez is – valószínű akadályoztató mentes – ülvész. Mert bár messzire nem kell menni érte, az első szerelem mellékhatásait jelentkező el-elhamályosuló látás, a gömböc följagotta torok, heveny szívdobogás és azok a nyárfalévi módján remegő térdek könnyen megnehezítik az utat. A csapatot őrültül meg a Rosie nevű av-bőrtetkéső, Largo Potter, a koraszó velenőre katoná, Welkin fogadott kishúga, Isara és a lányval azonos daruk népcsoportba tartozó, koncentrációs tábor és sok minden mást megélt Zaka.

Egy üldözött, hontalan népcsoport az övék, melynek leszámra tudományukat, minék eredményeként számított város lett porral egyenlővé téve és több, mint egymillió ember, illetve jószág esett áldozatul. Gonoszlettelnek a valkú nép megjelenése vetett véget, a kék fényben ründölő, lándzsos-pajzos harcosokat emiatt helyenként még ma is megmentésként tisztelik. Mindez persze csak legenda, hogy milyen mértékben igaz, nem eldönthető, a daruk kitaszítottasága viszont mind Gialóban, mind a Birodalomban való, szélsőséges esetekben odáig fajul, hogy vadásznak rájuk.

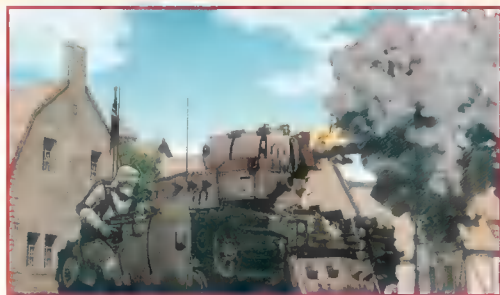
A legnagyobb jóindulattal is szedett-vedett egy társaság a Hetedik Szaksz, de a nem hivatalos sereg nem valógahtat magas szinten képzett katonák közül. Az előbb említett főszereplők mellett egyébként még több, mint ötven(!) besorozott várja Welkin parancsait, mind egyedien kidolgozott külsővel, szinkronnal és finom eltérésekkel az animációjukban, így bárki könnyen megtalálhatja a számára legszimpatikusabbakat.

## HARCRENDSZER

A játék lényegi része, a csata ugyanúgy az egységek elhelyezésével kezdődik, és ahogy az minden más SRPG-ben is van, körökre osztott. Megszűnt azonban néhány bosszantó jellegzetesség, melyek közül az egyik az, hogy az eddigi játékokban a karaktereket egyenként, egyszer-egyszer mozgálni kellett, kötelezően, esetenként az ő megadott sebesség-jellemzőjüknél megfelelő sorrendben. A Valkúban semmily, az egységek teljesítménye sorrendben vezényelhetők, akár többször is ki lehet jelölni cselekvésüket egy körben. Ha a játékos úgy kívánja, araszolhat előre mindenkivel, de meglehetősen az is, hogy egyeseket hátrahagyja és helyettük inkább másokat mozgat előre. Mindezt az új Parancspont (Command Point, CP) rendszer teszi lehetővé. Ahhoz, hogy a játékos az egységeit irányítsa alá vegye, parancsot kell adni nekik. Gyalogosok esetében az egy-egy mozgatlansághoz egyre, a harcokosokhoz kétfőre van szükség. A felhasználható CP-k száma pedig az halálra meg,

hogy Welkin mennyire jó vezetője a szakaszának, vagyis a játékos előrehaladással fokozatosan nőni fog ez a mennyiség, de elsősorban az befolyásolja, hogy egy időben hány tiszt van a pályán lévő csapatban. A CP akkumulálható, tehát ha az egyik körben nem használod fel mindet, a következőben ezek hozzáadódnak a frissen kapottakhoz, s íztetek játéktérrel kikerülésével azonban el is lehet veszíteni belőlük. Ez máris egy stratégiai elem, rá lehet szállni az ellenfél aszáira, s ha sikerül őket gyorsan likvidálni, azzal az elleneséges csapat mozgása is jelentős mértékben korlátozható. A karakterek mozgása egy történet, hogy kiválasztásuk után már nem csak egy célkoordinátát kell megadni, ésők majd szépen odaballagnak, s játékosnak magának kell külső nézetű akciójátékokkal megegyező módon irányítani őket. Addig mehet, amíg személyre szabott akcióponton (AP) engedik, ezt egy narancssárga, fogó csik jelzi a képernyő alján. Egy CP-ért egy karakter egyszer mozoghat és cselekedhet, amely cselekvés alapvetően támadás vagy gyógyítás lehet. Ahogy az volt róla, egymás után többször is ki lehet jelölni ugyanazt az egységet (egy-egy újabb CP fejében), de a második alkalommal már nem csak egy célkoordinátát fog kapni, s harmadiknál és következőknél még nagyobb. Ha nem így történne, a játékos meglehetősen, hogy egy karakterrel körbejárja a pályát, az AP-minuszoknak köszönhetően azonban inkább akkor van értelme többször használni valakit – és így valószínűbb is –, ha több cselekvést akarunk elvégezni velük, például többször egymás után tüzelni egy jó





pozícióban elhelyezkedett mesterlövészrel. Itt is megvan persze az ésszerűségi határ: hiába használja fel valaki akár 10 CP-t annak fejében, hogy egy kör alatt 10-szer tömehashozon orlvészével, a fegyver lábra (máskülönben 3 tölteni tartalmaz és körönként csak egy töltséget vissza) meghatározza azt, hogy egy körben, hány lövés adható le. A cselekvés bármikor végrehajtható, a mozgás megkezdése előtt, közben vagy után, ami azonban nagyon fontos, az az idő. A Final Fantasy Tactics-ban vagy egyéb klasszikus SRPG-kben az idő folyamatosan fogyott és mindig csak egy valódi számoló olvad fel. A Valkűrben felváltva mozognak az egységek, hal a játékosé, hal a gépé, azonban aközben, hogy a kiválasztott karaktert mozgatja a játékos, az ellenfél élhet a várakozási pozícióból történő támadással. Ezzel azt a furcsa hibajót kiűszöbölték ki az SRPG-knek, amit en egyszerűen csak *keringőzésznek* hívek.

A Valkűr előtti játékokban általános volt, hogy a játékos mindig ellenfeleknek legkönnyebben sebezhető pontjához, vagyis a háta mögé viszi karakterét, majd onnan támad. Az ellenfél, amikor ő jön, szintén nem tesz mást, mint a játékos karaktere mögé oson felkörülni, hogy onnan próbálja minél hatékonyabban lefordítani, lebombázni vagy lecsúsztatni a szerencsétlen, és így felelő tovább, amíg valaki fűbe nem harap. A Valkűr ezt a furcsa anomáliát nagyon ügyesen szünteti meg. Ugyan az elengességek egységek ebben a játékból sem mozdulhatnak el a játékos közsámban, de nem is fogják málnózás közben megindni

maciként, töltöt szájjal figyelni, hogy milyen szépen masíroznak felük, ne adj isten ápp a hátuk mögé potenciális gyilkosait, inkább elkezdnek tüzetni rájuk. Amíg a karaktert mozgat, addig ők lőnek, ha kifogyott tározékuk és újra lőnek. Ennek okán több ellenséges katona küst ártúni, vagy netán tankokat szemlél szembe megközelíteni felér a szögölő vonal elé ugrással: egy pillanat alatt leterítik az óvatlanul közelítő öngyilkosjelölteket.

Az efféle esetek elkerülését segítik elő azok a színes segédvonalak, melyek az éppen mozgatott egység és az általa már észrevett ellenfelek közt jelennek meg. A kék összekötő vonal jelenti azt, hogy az ellenfél még nem vett észre, a sárga azt, hogy észrevett, de látóvonalán kívül vagyunk, pirosnál jobb oldalra lépni, mert jön az áldás, zöldnél is hasonló a helyzet, de ebben az esetben az ellenfél épp tároz, még pár pillanattal nyugi van.

A használható taktikák tárházát bővíti a terepviszonyok kihasználásának lehetősége. A lövészárkokban, homokzsákok mögött le lehet guggolni, ezzel védeni a test nagy részét. A fűves részekben látóhatatlanul, kúszva lehet közlekedni, de akár fel is lehet mászni magaslatokra vagy házak tetelére, a jobb kilátás érdekében.

A harcokat színesíti a területi támadások és környezeti viszonnyak. A szélvi gát homokjait elrejtve a lopakodó katonákat az ellenfél szemé elől, ügytelenül meletve és keresztfénybe érve viszont könnyen ellenséges gránátok alá lehet kerülni.

A bossfigitok szintén kilógnek a sorból, nem egyszer olyan

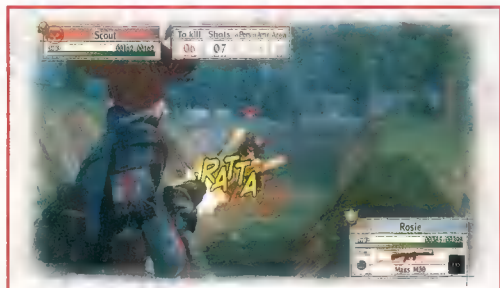
gigantikus gépszörnyek jelennek meg, melyek mellett Welkin tankja apró bogárnak tűnik, legyőzősüknek pedig mindig megvan a maga kis titkos formula.

Welkin rendelkezik még néhány trükkös fogással, vezényszavakkal (order), melyek használata CP-be kerül, de hatásukként egy-egy vagy összes egység harci jellemzőit befolyásolhatja, vagy akár távolosai csopát is elrendelhet.

## AZ FPS ÖRÖKSÉG

A csatamezőn használható egységek alapvetően három fő osztályba sorolhatók, ezek a gyalogos egységek, tankok és tankelhárítók. Gyalogos egységeit négy alosztály van: a könnyen mozogható, de kis tűzerőjű felderítők, a közepes hatótávú, de erős rohamosztagok, a mozgásra alig-olig képes, de távolról, egy lövéssel is olni képes mesterlövészek és a gyógyító, akárk hatástalanítására, járművek, sáncok javítására és egyéb hasznos dolgokra specializálódott ellátó technikusok. A tankelhárítók egy ötidik, különleges gyalogos egység, mely lassan mozog, de egyedül neki van konkrét esélye az ellenséges páncélosok megsemmisítésére. A kő, papír, álló analógiát követve elmondható, hogy a gyalogos egységek ütik a tankelhárítót, a tankelhárítók a harcokot, a harcokot pedig a gyalogost.

A csatateren egyszerre tíz egység lehet jelen, a többiek tartalékos listára kerülnek, de ha a szükség úgy kívánja, bármikor







csatlakozhat a pályák bázispontjain. A bázispontok ugyanúgy működnek, mint az FPS-művekben. Meg és visszaszerzésük zónafelházással történik, ami a bázison van, az nagyobb védelmet élvez, elteleire gyorsabban, mutációja rendszeresen töltődik. A sérült vagy kiküldött egységek helyett pedig újak hívhatók be bármilyen ilyen ponton, nem kell tehát újratölteni a pályát, miután rájön az ember, hogy rosszul mérte fel az erőviszonyokat és másféle katonákra lenne szüksége.

## CSAPATÉPÍTÉS

Az újdonságok karneváli menetének **még a vége.** Szó volt arról, hogy mennyire szedett-vedett is Welkin hétköznapi emberekből álló csapata, s ez a dolog kifejezett hatását a harcmezőn is. Minden egyes karakter rendelkezik több pozitív és negatív képességgel, tulajdonsággal (potential). Ezek adódhatnak nevelésükből, személyiségükből, korukból vagy egészségi állapotukból és adott körülmények közti előnyösen vagy hátrányosan befolyásolhatják a harc menetét. Vannak idősebb karakterek, akiknek a hamozások megítéi gyorsedés közben könnyen megfájdul a dereka. A vidéken nevelkedett sokkal nyugodtabb és jobban teljesít a városban kívül, a csapozás típusok pedig nehezebben céloznak, ha van a közelükben egy-két női bajtárs. Emellett minden egyes karakternél adott, hogy kik azok, akiket leginkább kedvel a szakaszban. Az egyik karakter magabiztosabb lesz, ha a barátja védő a hátát, a másik meg nem bírja ki, hogy ne kezdjen el cseverészni, ha régi ismerőseivel van együtt. Ezek a kombinációk a humor mellett leginkább támadó- és védőkézszerűt bonyosztanak jelenetnek, de azt kedves érzéssel hozzá, az a csapatépítésnél melyekben bele is eshet a dologba és szándékosan rendelhet egymás mellé bizonyos egységeket a jobb teljesítmény kinyeréséhez.

## MARTIN HELLFÖZŐ!

Először is kenne meg a szubjektív, önéletrajzi felkutatásról pár sort írok ide a játékok, de aztán elolvastam Antaru tesztjét, és rájöttem, hogy ennél közelebbre akarok sem tudom megfogalmazni az Valkyria iránti érzéseimemet, ha kész-szer születtek. A játék is, meg a lezárás közzétételét, mindkettőt örömmel ünnepeltem – bár hozzá kell tennem, én jelenleg még igazán az előző játékra, a nagy animélművekre. (Antaru írtam egy picit szelvény, hogy egy sor sem elvárható csapatépítés az önkéntesek megfogalmazásáról...)

## NEM FUTÓ KALAND

A Valkyria vonzereje **mert** ki az egyedi grafikaiban és új-szerű játékműben, van még egy fontos jellemzője, ami miatt egyszerűen imádni kell. Kacérkodni a játékkal, valódi kihívást görget elé, nem olyasmit, ami **utóbbi** évek legnagyobb jóindulattal is csak langyosnak nevezhető RPG-iben tapasztalható. Ha egy játék nehézségi szintje alacsony, akkor egyszerű fűszálog mellett áll, monoton munkát végző munkasembert csinál a játékosból, akinek nincs más dolga, mint néhány támadás közti egyszer-ször gyűgyűlteni is és nem elaludni. Ha túl érdekes az ellenfelek, akkor pedig elindul a tápolás és ez meg már több, mint 20 éve. A Valkyria megint csak más a helyzet. Az átlagosnál komolyabbra belőli nehézségi szint mellett akkora koraat dob az elnyúlott, vagy csak tápolásra építő játékosokhoz, hogy öröm nézni. A karakterek szintlépéséhez nem elegendő újra és újra teljesíteni egy pályát, a játék nem az ismételt ölést jutalmazza, hanem az egyes küldetések teljesítésének minőségét osztályozza. A B, C, D, s.b. rangsorolással. Minél ügyesebb valaki, annál nagyobb elismerést részesül, annál többet kálthet kiépítésre (gyalogos egységek fejlesztése), felszerelésre Welkin új képességeire vagy akár egyéb a sztori színesítő extrákra.

A halál fenyegetése, mint motivációs tényező már rég elvesztett **terét** is játékokban. A Valkyria azonban ezt is visszahozta, de egy hatalmas csavarral. A szakasz karakterei mind egyének, lehet őket szeretni vagy nem szeretni, de mindenki választani fog közülük. Vagy talánai megfontolással vagy a külsejű miatt, vagy csak azért, mert van néhány, ami kevésbé ellenszenves, mint a többi, de minden játékosnál kialakult egy kb. 15 fős belső kör, akiket előnyben részesít. A sztori fűszereplőire nem vonatkozik, de a többiekkel a többi kedvencet el is lehet veszíteni. Ha valakit félnek és három körön belül **jut** el hozzá senki, hogy behívja a félsejt és az elszállíttassa, esetleg a három körön belül egy ellenséges katona ér oda hozzá és kivégzi, akkor attól örökre el kell búcsúzni. A karakter egy utolsó, szívből maradó mondatot is elereszt még, mielőtt kilétezt, csak hogy minél inkább éreztessze a helyzet komolyságát. Már mondják, volt néhány olyan bossfight, ami először közel egy óráig volt, de a társulások nélkül újrajáztam, hogy az a kis édes Remly vagy **cod** Marino el ne tűnjön a szakaszomból örökre.

A Valkyria Chronicles egy minden modulátóban, ízében fűszerezett sugárzó találati RPG. Nagyobb 45 óra alatt játszható végig és a végjátékhoz utána is tartogat még meglepetéseket, mint csak második nekifutásra megismerhetjük legyek, karakterek, és történetfolyamatok. Rendelkezik egy a sztori alakulása közben folyamatosan frissülő adatbázissal, amely-

ben az összes karakter, jármű és egyébek bemutatásra kerülnek, fargatható grafikus modellrel. A hibák, omikak fel lehet hozni vele kapcsolatban inkább csak elvárások egy lehetséges folytatással szemben. Legyen **történet** kicsit csavarasabb, ne csak a humor és a háborús atmoszféra vigye a hátán. Az árvezeték nagyon stílusosan egy könnyű képkockáin keresztül vannak prezentálva, de több mint félúton csak japán kalandjáték módja **beszélgetnek** a karakterek, kevés a mozgamos jelenet. A grafika így is gyönyörű, de bírna még egy picit többet **a vas.** A terep legyen jobban kihasználható, vagyis a guggolós és mászós legyen bűrtől véghezjárás. Az új játékelemekben is lehet még picit csiszolni. A csapattagok kombinálása és a kassztok balanszo továbbra finomítottak tűnik, és talán nem lenne elerhetetlen álom az sem, hogy csináljanak neki multiplayer módozatot. Efféle kis hibákkal egy játék nálam max. a nagyon erős jó értékelést kaphatja, de n számtalan újítás simán feltérnő az érdemjegyet példásra. Élmény volt minden percet.

Ja hogy a hangokról **beszéltem?** A zene pontosan olyan jó, mint az FFT-ben, mert pontosan ugyanaz a személy szerzője, aki arról a játékról is tette. Szinkronból csak a japánai foglalkoztam, a Blu-ray-nk köszönhetően végre az is kelt a lemeze.

Antaru

## VALKYRIA CHRONICLES

BÉKA	
MÁS VERZIÓ: JELEMLÉK NIVEL	
grafika:	kielölő
játszhatóság:	kielölő
szavasság:	kielölő
zene / hang:	kielölő
hangulat:	kielölő

1 játékos, 720p

✓ egyedi grafika és minden ízében fűszerezett X nétejáték, azon belül is csak rétegek az old grafikaival, lineáris történet

**9 pont**



a faluról a az előbb-utóbb csatornáz-  
 nis is  
 zombik, ymint  
 utáni színterlen a és  
 azaz aztért, mert az  
 a y fiatal a  
 mindenen kell elme-  
 romos, feleltlen a  
 Nákem szinte is  
 akkor a nem a  
 azt, mert ez felütés ne vegye a senki  
 is, mert és  
 hi csak az egyik a  
 elvált egy a  
 irá



# SILENT BLOOD CURSE







szinte	a	szűzövel	a	érdeke
	jeleneteket	az	érobán szinte	a
als	tek	a fenti	van	a
is	vü	nek ki	és	vi
A	án	zenei	illeszkedik	a
természet		mint	van	a
szel		a varc	egy	A
is	is	sikerült		
szuperlatívusok után				
tudak	a	újan	kissé	
már a	ninc	kie	A lényeg az a szavaz	
nak		a szőny		
A	összes	fellelcsére,	a	
		rror		
		volt a Silent Hill		

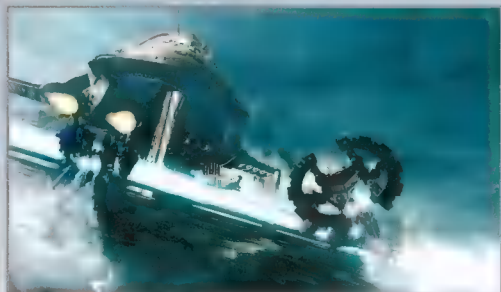
*Pelúri*

Kicsi a nem a nem sok ma  
 seget a történelben a gen ma kis a  
 az részéhez a szobiban való előrehaladás  
 soron számos a szove  
 Archive doksiakba csak a es aobbik miert kerültek  
 keze von könyvekig a rossz  
 a Hillhez hasonlító ill sam  
 és is Az má

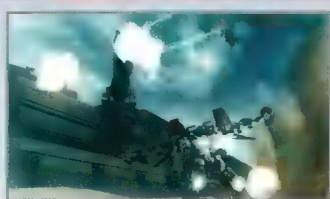
En a nagy Sirenbent is csak a csempés be az az izétek.

1 játékos

8 pont



**H**a egy játéka lehet azt mondani, hogy szinte kizárólag csak a rajongóknak és egyéb szimpatizánsoknak készült, akkor az az Armored-körös sorozata. Kíváncsi lennék valami cosplay eseményen egy ilyen ruhában animáló emberkére azért... Jó, én is eljátszottam a mechanikus szoldosokkal néha, de csak egy-egy test erejéig, mert nekem ez a világ túl sivár és egyhangú. Az Armored Core-ból megudhatjuk, milyen is lehet egy olyan Föld, ahol emberek és felszínen már nem nagyon maradnak életben, és a nagyobb városokból is csak azért látszik még valami, mert a toronyházak tetjei kilóg a sivatagi homok alól. Igen, a bolygó legköze a végél járja, de azért a szövetébe tömött csigák és az ORCA ellenálló mozgalom elég aktív. A League nevű társulat felkelti a levegőbe lakni a népet ilyen nagy, 7 kilométer magasan lebegő városokba, de azokat kijáratló erőknek szennyezése így is hatalmas. Aztán jelen van még a játékból a Li-ne Ark és a Callard is, szóval mindezek megbizáson misztérium vehetnek részt. Sajnos nem igazán tudok melyekben belemenni a történetbe, mert nem nincs. Fejlesztésként kiadja a lehetséges küldetéseket, összerakjuk a kedvenc mechanikát, vagy piszkálunk rajta ezt-azt, jön pár perc lövöldözés a nagy semmiben, és kész. Jó hír lehet az AC-ban sikerrel elért egyéneknek az, hogy behozták AC adalékát és diadóját emelték részről. Mivel nekem nem volt ilyenem, ezért nekikállam barokcsóli meg művészi kiderítők a robotokat, és meg kellett állapítanom, hogy szinte szerepjáték szinten lehet mindezt lefejezni meg módosító vadakat a gépezetbe nyomgatni. A jellegzetes minimum 4 – 5 számjegyű tulajdonságokat nem győztem nyomon követni, melyik mit befolyásol, milyen energiatörzs jó neki, így megint a legelső hajlamos módot követtem, és az összesen hét tulajdonságot fejleszthetünk négy külön képet, meg ott van a stabilizátor egység is, amivel gépünk súlypontját tudjuk beállítani, van lehetőség bőven. Összintén szóval szerintem ezek tulajdonban finom és komplikált részek ahhoz képest, hogy maga az akció – az áll módok, mint a gombnyomkodás ugráló-repedős, rakétatűrből származó kapkodásból. Persze, nagy különbségek esetén érezni, hogy az egy könnyed, megkönyörgőre kihagyott uccal vezérlünk, vagy egy acélablont öntött Ramból, de ennyi. Szerintem az

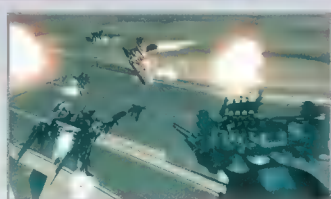


ilyen pepeszelő fejlesztéseknél a körökbe osztott csatlóknak van jelentősége, reflexjátékban nem igazán.

No mindegy, végül is gombnyomkodtam, ugráltam, repkedtem, rakétatűrből származó kapkodtam jó pár küldetésnél, bár a második fejezet közepé táján kezdtem megenni. Érdekes ügyis csak a harmadik chapter vége felé lesz a dolog, mert majd választásunkkal függően 3 irányba is mehetünk a végén csatlóhoz. De hogy mondjak jó dolgokat is, nem csak egyetűl vehetjük fel a gépágyút a kiválasztás ellen, hanem kooperáció egy másik géppelzetel! Ha ilyen lehetőség adódik, akkor választhatunk az AC-k közül, melyikkel kívánnunk társulni. Ez jó dolog, bár gyakran a gép elem jött és a Hover Core-t soroztam meg az éppen kezem ügyébe eső leggyerelem. Mini sejtethetlek, többszemélyes játszogatás esetén is lehet ilyen, mert a küldetések zömét akár egy távoli haverral is végig lehet nyomni online! Ez nagyon jó dolog, bár csak ketten vehetünk részt a vígadókamban, és lehet tömegesen megtámadni a nagy géppáncsot.

O igen, ezt megidém kellejtettem! Jelen AC nagy útjára a hatalmas, mozgó városokra hasonló kilométer magas erődök szerepelnek. Tiszta Shadow of the Colossus érzésem volt néha, bár ezek nem lehet felmászni vagy efféle. Leginkább a régi shoot'em-upok főelleneségeit tudom példának felhozni, amik rettentő sok fegyverből küzdelnek ránk, és ezeket kellett szép sorban kilövedélni a legyőzőkhoz. Itt is van sugárgyű, házimenő lövegmozgató, rakétaköcsök, szóval tényleg impozáns a látvány. Előtte mondjuk közel kell kerülni a belsőhámoz, mert az irányok csak akkor válnak érzékelhetővé, és az amúgy nem apró AC-boltoknál repked az in-tilisplatformok meg fogalmam sincs milyen célokat szolgáló részecskék. Akkor is jó volt a látvány, ha toronyházak közelében volt a kiválasztott monstrum, amik a járatlókai bakarszágát, ha érték.

Egyetlen nagyobb hibája van csupán – az én igényeimet alul véli – a játéknak, és pedig a kinevezte. Nem az a baj, hogy sivár, hanem hogy azért egy több éve elhagyott és lepusztult város házainak úgy kell kinéznie, mint egy hosszú, amire csúszkás tesztelőt jellemez az ablakok. Ott, hogy szanaszét robbantott meg törött a legelső tereptárgy, de egyszerűen ez egy igénytelen munka.



Szerintem még mindig a PS2-es Nine Breaker meg Last Raven oblectjei használtak fel, annyira ócska az egész. Róadásul PS3-mon még akadnak is, ha sok a rakéta meg az egyéb követendő tárgy, és ocsomólyul néznek ki a élek, szóval amatőrök csinálják, tutira. Ha ismered az AC sorozatot, hóbort, először nézd meg valakinél, mert ez eléggé rétegtárgy. A sivatagban meg sivatagi acélpáncsokban hentele-nyi olyan ellenfeleket, akikből általában csak valami 25 pixel magas maszt látszik, mikor beléjük a célkövető, utána meg egy füstpompás, tényleg csak rajongóknak való elfoglaltság...

Dzson Raven

## ARMORED CORE: FOR ANSWER

grafika:	elmegy
játszhatóság:	jó
szavatosság:	közepes
zene / hang:	közepes
hangulat:	közepes

1-2 játékos (B online), 720p  
hard 600 kb (3,2 gb install)

✓ mecha-szimpatiszásoknak jóféle  
x igénytelen grafika, uncsi játékmennyiség

**5 pont**

### MARTIN

Voltam ott először egy szomorú pillanatság az időző résznek képest – az online káosz meg a ramboháza környezeti – azonban igazán jó! Ezáltal az meg nem igazán megdöbbentő, hiszen, ha nem az akció vezetik a játékot, hanem a történet, akkor a történetet kell fejleszteni, azaz mindkét le-  
száraz-szárazságnak lennie, az megdöbbentő benne a boldogságot. A játékmenetnek 5 pont, a rajongóknak és 7 pont.





**D**ilemma... dilemma. Hogyan írjam meg ezt a tesztet, milyen hangvételben? Úgy, mint egy objektív kívülről, aki minden egyes lehetőséget olvasó fel kíván mondhatni, vagy úgy, mint Martin, az SRPG-kedvelő hardcore gamer, aki két sár között elmeséli a hasonszörű rajongóknak – akikkel felszavakból is érték egymást – legfrissebb játékményeit a kerekasztal mellett...

A **Disgaea 3: Absence of Justice** a NIS America / Nippon Ichi duo patinás műve, Playstation 2-n lenyes kariert beható, japán stílusú, körökre osztott szerepjáték sorozatának legújabb, PS3 exkluzív darabja. Ez az árva mondolcska a teszt szempontjából annyi információattalammal bír, hogy ha történetesen az első bekezdés költői kérdésének „B” opciója old fent, azaz sár, rajongók, meg mese, akkor itt egy huszárval-gással akár már következhette is a pontszám, az értékelés, meg a lelkes taps, hisz a kerekasztal körül ülő kockák mind egyből, visszakerdezés nélkül tudók, hánysa a kódot.

Vizsgáljuk meg azonban a másik lehetőséggel is: mi van okor, ha a jellemzés hallatára vakító villámköte helyett csak egy piszkoló gyufa lángra gyullad fel az olvasóban?

Nas, az új Disgaea... ehh... hát mondjuk ki, ott folytatja, ahol PS2-n abbamaradt a széria, azaz a kedves játékos kap egy az aktuális technikai szempontokból vizsgálva jó pár évvel elmar-

dolt, a negyten PS3 erőmű tudásából az ég egy omló világán semmi nem villanó, ámbarot továbbá is briliáns sztorival és néhány sebből vérző, ám napjainkban is még szőlőrdin kitaró játékmennel programot. SRPG-t, hogy pontos legyen. Adott egy fahős, vannak haverjai, és vannak ellenségei: a két csapat időről-időre feláll egymással szemben egy-egy négyzetlátra osztott helyszínen, és szépen elgöybugyálják egymást a játékos és a gép által felváltva kiadott utasítások sűrűjében. Ha hűsünk nyer, folytatódik tovább a történet, ha nem, a játékos újra neki-  
t a feladatának. Rém undalmas hangzik, nem? Nem hát!

A Disgaea 3 játéka nem egyszerű kisköcska. Jellegetes debil japáni anime stílusban megálmodott karakter, a Mao nevet kapta a keresztelésben, 1578 éves (ez emberi években mérve olyan 15 lehel), a Tűlvilág Ördögi Akadémiájának kiemelt tanulója, kissé lusta, lehetőség szerint alliccol a leckét, és mellesleg egy igazán kis szemétdob. Arcpíntőn gázda, bőjósan kegyetlen, akát tud, halálra szívat, alát, mindenkinek beszólogat, de mindezek ellenére imádhatóan vöggyri. Hős akar lenni, mint minden normális 15 éves kályák, és meglovpe veszi tudomásul, hogy hősnek lenni nem egyszerű állapot: a hősök ugyanis mindentelje-  
jót tesznek, és ez a feladat neki, aki az Ördögi Akadémiára kiemelt tanulója, nem igazán felel. Felitünk meg a történetben Rasperry, a cicafülekkel ellátott, zabólinóvalón edes anime-csirké, Mao haverja, és Almaz, a Mao-nál pár évvel idősebb „majdnem hős”, aki néminemű ingyásggall vegyes éresekkel megdőlő ellentétben létező opposzitorfalka a sztoriban.

Mao bársóban kell tehát felledzünk a tűlvilági iskolát, megismeri a tőbbi szereplőt, és hát körökre osztott rendszerben működő szerepjáték révén megvívni számtalan csatát. A többi tanuló közül verbuválhatunk csapatot, barátokat és ellenségeket szerzünk, felszerelési tárgyakat gyűjtögetünk és vehetünk, aztán pörög a mese, irány az izometrikus, forgatható játéktábla, ahol minden a klasszikus, ősrégi SRPG rendszerben folyik: lépünk, harcolunk, aztán megörjük, hogy ellentelünk mit reál-  
gal erre. A játéka (több) odósággal itt is előnyünkre fordíthatjuk, mint mindig, újításként pedig megjelennek az un. geoblokkok, amik további bonusz vagy büntetés tulajdonságokkal ruházzák fel a rájuk lépő karaktereket. Ezek a blokkok meg is

semmisíthetők – és ezzel hasznunkra fordíthatók – némi logikázással, egymunkai igénylő extra fűszert csempészve ezzel a játékmenetbe. A fizikai témaodóságon kívül persze várhatóakunk is, ez mindig kerül, az iskola laboratóriumában pedig számtalan speciális mágia kifejleszthető. Lehetőség van össze-vet supertermádósok, azaz csapatokkombók beárazására is, amit stílusosan az osztályteremben beállított ülésrend segítségével variálhatunk. Alakíthatunk titkos klubokat is, továbbá növelve csapatunk hatékonyságát, ha pedig előardunk a sztori felledezésében, ellátogathatunk két mellékágványra (játék a játékban szituáció): az egyik az Item World, amely meglévő felszerelésünk tuningolása, a másik a Class World, amely karaktereink tulajdonságainak erősítésére szolgál.

A Disgaea 3 majdnem minden szempontból egy fantasztikus kellemes, igényes abszurditással prezentált játék. Karakterei telitalálók, személyiségüket és küllemüket tekintve egyaránt. A történet csavaros, érdekes, a sablonosságunk meg a csirgő sincs meg benne, és ami a legfontosabb, eszméletlenül humoros: Mao – akinek a faterja rálep a PSP-re, mérhetetlen ellátott játékdíjót tönkretéve, és az egész kalandot kvázi elindíva – az első képmánytól kezdve az utolsóig szponzorált, kőcsősgázkodt. „g”-iskéd, és folyamatosan mosolyra húzza a gamer száját. A harc könnyen leveleznyelhető, a karakter- és cuccfejlesztés pedig komoly mélységet ad a könnyed, vicces mesének. A japán hangyáv rajta van a lemezen, a hangulat tehát igencsak ott van a szeren. A teljes játékidő ott 70-80 órára saccolom alaphangon, de ha sokat töltösz a felszerelés fejlesztésével, és meg sokkal feljebb is mehet – akár hónapokig is elveszthetsz ebben a programban! Ami probléma lehet némely játékosknál, az a történet makulátlan élvezetéhez az angol nyelv legálább közérpfoku ismerete elengedhetetlen. Anélkül a Disgaea 3 sztorija – a sok szleng és speckó kifejezés miatt – inkább blö, mint zsenális. A másik, nem elisálható tény pedig az, hogy grafikai téren – bár a látványvilág összességében meg mindig cuki – a program nagyon igénytelenül van a képernyőre csapva. Tulajdonképpen egy alap PS3-es sprite alapot motor, amely meg is nevezje néha a képet, időmennyi pixeleket varázsolva ezzel a HDV-t-re. Hallottam olyan felhangokat is, hogy a játéktér forgatása/beállítás némaénekek problémát okozhat, azval ha kényes vagy erre, lehel, hogy ezt meg kell majd szokni.



Beryl's right, Almaz.  
I don't need your help.  
My powers alone can handle this.

## DISGAEA 3: ABSENCE OF JUSTICE

NIS AMERICA  
MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCSEN

grafika:	elmegy
játszhatóság:	jó
sztavatoság:	kiváló
hang:	jó
hangulat:	kiváló

1 játékos, hdd 1536 kb,  
720p/1080p

✓ móka, vicesség, kacagás – akár hónapokig  
X ps1 - szintú grafika

### 8 pont

Martin



Van szerencsém felkonferálni az igen fizeteli egybegyűlések az idei év kétség kívül legelőkelőbb és legkreatívabb PlayStation 3 játék- és élményvilágát, a parkos és mindig vidám, színes és extravagáns, elragadó és bájos, humoros és szórakoztató, és még ki tudja hány jelszöveggel illusztrált **LittleBigPlanetet**. Az alig 25 főt számláló Media Molecule által fejlesztett játékok, melyek bejelentése óta szinte nagyobb hívrészt öveztek, mint bármely másot a videojáték fronton (beleértve a szintén idén debütált másik nagy PS3 exkluzív bombát, a Metal Gear Solid 4-et is), és melyből várhatóan csak a megjelenés hebeten több millió darabot fognak értékesíteni világszerte. Gyerekeknek és gyereklelkű felnőtteknek, kicsiknek és nagyoknak, neked, nekünk, és mindenkinek, aki csak egy kicsit is szeret játszani – ha igazán játékosnak érzed magod, mindenképpen ki kell próbálnod! Nincs is rá jobb szó, mint hogy egy élménybomba lesz az, amit kapni fogsz.

## CSODÁK MÁRPEDIG VANNAK

Hogy tulajdonképpen mi a csoda az a LittleBigPlanet, az számonra sem volt teljesen nyilvánvaló, egészen addig amíg nem helyeztem a kezembe a testkörméretű szolgálat PlayStation 3 lejátszóba. Az elsátsé videomontázst és hangosítás információmárcsak alapján egy amolyan közösségi igényekre

szabott logikai játékok számítottam, néminem Incredible Machine utózzel – ehhez képest azéti háló a jó égnék sokkal több nyújt az LBP. Bár a platformjátékok világába tartozó példány a felülgészítési platform szűkösségit eleredezhetős, amik általában megaszob, legő elemeken való egyensúlyozásra szorít, a LittleBigPlanet mindezt megfészerezi a 2D és 3D síkok oda-oda csodatos keverékével. Vagyis embátor oldalról láthatjuk majd az eseményeket, de a pályának haladva mindezt 3 síkban tehetjük meg. Egy egyszerű példával szemlélve, ha egy ellenség közelre telnek nem csak átugorhatunk felette, hanem beugorhatunk a hátterébe, vagy a előtérbe, így kikerülve őt.

A játékok főbb babzsák úr (vagyis hóg) – a játékos választásaitól függően, akik ráadásul a pályákhoz elszárvá találhatók és gyűjtőhöz kiegészítők, és éltészek százaival kedvükre formálhatunk. Szaknyót akarasz és copfoktat? Megkapod. Zebromintás tangubogyit? Nem akadály. Zöld krokodilbőr borított, csapálgatokat, gombszemeket, és sálat a nyakad köré? Gond egy szál sel Szíre, allagra, formára tekintet nélkül azóó alakított a karaktered, akivé csak akarod. Mi ez, ha nem az igazi innováció? Már maga a credits lista is rendhagyó módon épül be a játékmenetbe; tulajdonképpen nulladik pályaként, végigjátszomazhatunk egy akadálypályán, mely inkább csak nézés és környel – de a játék utánóhatatlan tanguatóval mégis azonnal bevonz. A továbbiakban Stephen Fry, angol komikus kegyeire leszünk bízva, aki a

Manly Python nyomdokában lépelve hol szúrósan, hol pedig kacagólagon vezet be minket a irányítás trükkjeibe.

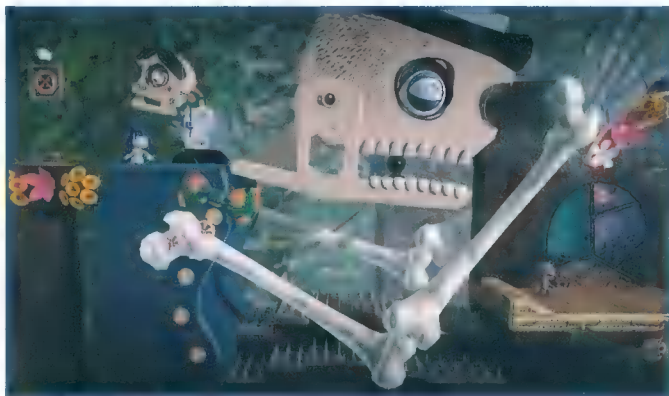
A pályákat már nem csak egyedül, hanem akár négyen is elkezdhetjük, sőt, a közös bandázásban kívül versengésben is egymással – de ennek ellenére a 25 felelhetetlen küldetés egyedül is végigjáráható. Plusz majdnem ugyan ennyi mellékzáró is található a pályák között, melyeken leginkább apróbb ügyességi játékokkal tehetjük próbára magunkat. A sztorivonal egyébránt teljesen körbejáró anyabolygókat az összes nagyobb földrészt és kontinens képviselteti magát: a indiaiktól az ózsiái régiót át Európáig, de szinténül szolgálhat még Mexikó, Amerika és végül az orosz tundra is. A feladat pedig? Eljutni A pontból B pontba, egy teljesen egyedül, papírművészi világban, ami leginkább egy 6 éves gyermek tolmácsolására emlékeztetnek. Lebogó, úzó, mozgó, forgó-akadályok, melyeket akár szervesen is felhasználhatunk a továbbjutásunkhoz: ami nincs leszágezve, vagy csak nem nagyobb a súlyunknál azí megmozdíthatjuk, így tulajdonképpen darabonként szűkíthetjük a világot. Használhatunk segédeszközöket, és járműveket is pattanthatunk, a matriókát gyűjtésével pedig teleragasztgathatjuk a komplett golyósbí (néhány helyen helyett átjárók látnakuk fel, amennyiben megfelelő helyre agyagazunk matriókát). Szakbaj (babzsák úr) képes grimaszolni, és káncolni, kezeit, lábait és fejét akár mi is irányíthatjuk a SIKAI-YS segítségével, barátaink közreműködésével pedig igazi dzsemborit rendezhetünk saját nappalink kedvére.

## CEPI A TENGEREN

A játékok fejlesztő Media Molecule csapatát 2006 januárjában lallatták éltet egy mordányi hitall lehetőség, név szerint Mark Healey, Alex Evans, Dave Smith és Kerssem Elbourne. További szakmabíri partnerekkel kiegészítve (akik olyan projekten dolgoztak, mint a Resistance: Fall of Man, vagy a Crackdown) a mindössze 25 főből álló csapat nem kisebb álti között ki maga elé, minthogy a pénzben és technikai ellátottságban dűsködő, több száz fős gigajelöltesekkel megszervezőtől lelkesedéssel alkalossanak igazán innovatív tripla A kategóriás új generációs játékményt. Talán nem árunk el a velejáró titkot, hogy ha kijelentjük sikerült! A marasz vállalkozásba kezdő alapító tagok amíg nem voltak ismeretlenek egymás számára, hiszen a Lionhead Studios berkein belül már dolgoztak együtt (gyanonyira, hogy négyik portfóliójában olyan klasszikusokat találhatunk meg, mint a Dungeon Keeper, a Theme Hospital, a Black & White, vagy a Fable), és a szabaddéjben kisérletezésnek induló vállalat alkalmozó verekedés játéka let: a Rag Doll Kung Fu. A Doll Kung Fu: Fists of Plastic most megjelenik a PS Network karein belül is a svéd Torsier Studios fejlesztése, az eredeti játék ihletése.

## HÁSS, ALKÖSS, GYARAPÍTS!

Az „Explore, Create, Share” triumvirátus jelszövevel propagált Create mód kérem szépen maga a nóvum, a beuó monde, a







# XBOX LIVE ARCADE - KEDVENCEIM

## RETRORIF

Xbox 360 Live Arcade szelekcija az utóbbi egy évben jelentős változáson ment át. A kezdeti döcögés tartat követően ez az újszerű szolgáltatás beindulni látszott; kissé lassú tempóban ugyan, de a fejlődés észrevehető volt. Érkezik minőségi játékok, de sajnos is többégy valamilyen régebbi cím nagyobb felbontásba átiratolt változata volt, az új ötleteket nélkülözniük kellett. Eddig. Az elmúlt hónapokban olyan szinten alakult át és formálódott a felhozatal, amelyre egyetlen játékos sem számított.

Erre a dologra először akkor döbbsentem rá, amikor már nem az újonnan megjelenő dobozos játékok listáját vadásztam a neten, hanem a közeljövőben Live-ra felkerülő érdekességekkel szemezgettem. A kezdeti próbálgatás és kíváncsiság végül az erősen rákatonás fázisáig jutott: a retail játékokat felváltották az Arcade címek, jelenleg túlnyomórészt csak ilyen játékokkal játszom. Egyes esetekben képes vagyok a polcon heverő újdonságokról is lemondani, hogy a megvásárolt Microsoft pontokat valami jó kis Live Arcade játékra cseréljem be. A mostani felhozatal nagyon erős, a Ps2-től farva van jobbnál-jobb minőségű játékokkal. Hogy melyek még is a kedvenceim és mivel játszom mostanában? Az most kiderül, következzen a legjobbak és legújabbok.

kyrr577  
kyrr577@gmail.com



## GEOMETRY WARS: RETRO EVOLVED 2

Bizzare Creations újra elhozta nekünk a legaddiktívabb arcade shooter folytatását. Aki játszott az első részzel, az tudja, mire számíthat – a szinte tökéletes kövélődés játéka, amely ugyan elsőre nem tűnik tartalmas kikapcsolódásnak, viszont ha rákapunk az izére, akkor simán JRPG-ket megszégyenítő tartalommal bír. Ehhez szükségünk lesz két darab ujra – az egyik a bal oldali karra, amivel a „hajókát” irányítjuk, a másik pedig a jobb oldalra, amivel irányítjuk a golyókat. A 6 játékmód mindegyike egy antéción zojlik, ahol a különbség szinte és mozgású elmozdítás pusztítja le az elsődleges feladatunk. Egy másik fontos dolog (itt jön képbe a szavalatlóság), hogy találjunk egy komoly ellenfelet, és folyamatosan menjén egymás pontjainak a meggyalázása; online érhető leaderboardon lehet folyamatosan nyomon követni az aktuális rekordokat. A játéka egyébként igaz lenne, hogy akármikor lenyomhatunk egy gyors menetet, de sajnos az addiktív mivoltának köszönhetően ez szinte kivételzetlenül (nem tudom letenni effektus). A 800 pontos árszabás nagyon baráti, a stílus rajongói né is hajgók.



## BIONIC COMMANDO: REARMED

Indenki szerencséjére a Capcom nem pihen, szinte hónapról-hónpra kényeztet bennünket valamilyen újdonsággal. A nyár végétől elérhető Rearmed alcímű viselő Bionic Commando újragondolás (az eredeti NES-es verzió éppen idén húsz éves), nem csupán a jövőre érkező nagygépes bűntelést eladja meg, hanem egy különálló játékként újradefiniálja a remake fogalmát (és ezzel maga mögé utasítja az eddigi összes XBLA próbálkozást). Mondhatni, hogy ugyanazt kapjuk, mint amit 20 évvel ezelőtt a Capcom istenei megálmodtak, csak most mindezt 2008-as színvonalon. Már a játék elején felcsendülő zene hallatán érezhetjük, hogy itt bizony valami új dologról van szó, amely szoros kapcsolatban áll a régi klasszikussal. Elindítva az első missziót nem találjuk a szavakat, az állunk után kutakba pislogunk a grafikai minőség láttán. Magát a megvalósítást teljesen újragondolták, páratlan, az is lehet az új standard a 2D-s platformmerek piacán. Meglepő, de a játékmenehez egyáltalán nem nyúltak, abszolút az eredeti – nincs ugrás, kizárólag a bionikus kurunkra számíthatunk, ha át szeretnénk ivelni egy adott akadály. Szerencsére a nehézségű vettek vissza, éppen ezért elég könnyen meg tud vicielni egy-egy feladat vagy pályavégi boss (persze a bönázást legjobban esetben a 360 kontrollér d-padja a feladás). A Capcom nagyon érti a dalgát. Szeretjük. 800 pont – must buy!



## CASTLE CRASHERS

A választáson kéne egy játékot, amely leginkább kilóg a most bemutatott címek sorából, akkor egyértelműen a Castle Crashers-t nevezném meg. A The Behemoth fejlesztőcsoport (korábbanők követték el az Alien Hominid-et) véleményem szerint elvékony, amikor ezt a címet kizárólag letölthető formában tette elérhetővé XBLA exkluzív címként. Jobb ötlet lett volna egy csökkentett árú multiplatform dobozos kiadás, mert ez most tényleg többet nyújt, mint amilyen átlag Arcade játéktól elvárható. Az 1200 pontos ár elsősre sokan tűnhet, de erre az első fél óra után már emlékezni sem fogunk, ha a mérleg másik oldalára a szórakozást állítjuk. Stílus az eddigi szoklaton 2D-s hack'n slash RPG, vagyis egy színlelés, fejlődés, balról jobbra haladás kaszabolós game. Kizárólag arról nem lenne különleges, a látványvilágot sem nevezném a legeszebbeknek (ami egyébként rajzolt, képregényszerű), az igazi vonzereje a tartalom és az abszolút eladható poénok. A nagyjából 6 órás kalandot végignyosogytam, egyes részeknél beírtam, osztalon sikert aratott mindenkinél, akinek csak megmutattam. A 4 fős online co-op multi már csak hab a tortán.

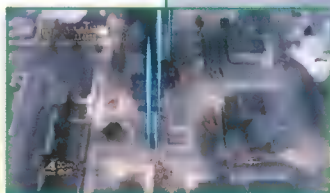


## WOLF COMMANDER 3

Egy újabb Capcom öröklet, amely szintén a régebbi időkől merít. Itt most nem egy Bionic Commando-téle feloldozásra kell gondolni, hanem egy minden ízében új játékra; a Wolf of the Battlefield: Commander 3 az 1983-as játéktérmi Commander második folytatása (1990-ben jelent meg a Mercs néven ismert Wolf2). A stílus változott, run and gun, vagyis a méz az oszt' fész formulát követi, ezúttal már 3D-s látásban, 1080p felbontásban. Természetesen itt is szükség van taktikázásra és némi ügyességre, mivel a játék nem engedti a virtuális kreditet ész nélkül odagolását. A stílusban jártas játékosok valószínűleg probléma nélkül fogják teljesíteni a két könnyebb nehézségi szintet (még ha az is rögtön a legelső alkalommal, másodjára már simán menni fog), a maradék két abszolútvalóhoz már gyakorlásra lesz szükség. A nehézségi fokoktól függetlenül kapunk meghatározott számú életet, melyekkel az öt darab pályán kell gazdálkodnunk. Háromfős online/offline co-op, 800 MS pont, mire vársz még?

## 1942: JUMP STRIKE

Capcom marad, lövöldözés marad, csupán a stílus változik. Vertikális shoot'em up második világháborús környezetbe ágyazva, 3D-s grafikával megbolondítva (a játékmenet továbbra is 2D), hozzáadva egy kis multiplayer, online világgranglista és megnyerhető achievementek – mindez a szokásos 800 pontos áron. Lényegében ugyanazokkal a jellemzőkkel, mint a Commander 3; ezt is szintén egy klasszikus játéktérmi játék ihlette (akkoriban még csak 1942 néven futott). Érdekes, hogy maga a menü, az animációk, az akció közben jelzett életpontok szinte pontosan megegyezik az előbb említett játékok látóképekkel (minimálisan van átszabva a zsinálka); feladatunk az lesz, hogy eldöntjük, hogy egy kommandós vagy éppen egy repülő játékra van szükségünk. A látványvilág valamelyest komolyabb, az egész hangulathoz nagyon passzol a grafikai körítés (ez a másiktól is elmondható... Wolf2: komolytalan játékhöz komolytalan grafika). Negatívumként megemlíteném az esetenkénti beszállást, amely ugyan annyira nem vészes, de a legnagyobb akciókban arra elég, hogy a tengerben végezzük.



## TRIGGERHEART EXELICA

A megjelenés napján hirtelen felindulásból megvásárolt Triggerheart Exelica több szempontból is kellemes meglepetés volt. Mivel eléggé válogatós vagyok, és általában az tetszik, amit a többség messziről elkerül, ezért kíváncsi voltam bele magam ebbe a nem éppen neves, eredetileg Dreamcastra szánt japán shoot'em up játékba. A kezdeti kiroadás és több ország aprórémjének felemésztése után eljutottam oda, hogy végigjátsszam és megkedvelem. Hosszú napokba és hetekbe tel, de megérte; a kedvemem lett, a Live Arcade No.1. Előre szölok, hogy a game nagyon japán és nagyon nehéz, kizárólag a rajongók próbálkozzanak vele. A hasonló stílusú rokonaitól leginkább a látványvilágban (mesés, színes, picit cel-shaded) tér el, a játékmenetet tekintve nem fog minket meglepetés érni. Az achievement vadászok kerültek el messziről, mert hiába teljesíthető a játék durván negyed óra alatt, az 1. kreditet végigjátszás akár hetekbe is beletelhet. Oké, úgy is lehet játszani, hogy vesztett pakoljuk a virtuális aprót a gépünkbe, de valjuki be... mi értelme?





Szomorú hangulatban írom ezeket a sorokat. Tizenegy évvel ezelőtt valami új vette kezdetét az életemben, mely rengeteg örömet és érdekességet hozott. Tagja lettem az 576 Konzol irói gárdájának. Most véglegkintem ezeken a éveken szinte szédül, mennyi tapasztalatot szereztem, mennyi mindenben volt részem. Sok mindent megtanultam, töletem olvasóktól, Martinól és másoktól. Új és rossz dolgok egyaránt értek, azért az előbbiből több, mint az utóbbiból. Az 576 Konzalnál sem mentek másként a dolgok, mint máshol. Tesztelők jöttek és mentek, csak egy biztos pont volt a mindig élénkben. Martin. A vezetőség döntött, egy új korszakot nyit az 576 Konzal 10 éves történetében. Mivel ebbe egy új gamitúra van be, és ami a lényeg, Martin nélkül, ezért úgy érzem, nekem már nincs helyem többé a magazinnál, akármilyen formában is folytatódjak a története. Követem Martin-t a saját útján, vezessen az bárhová, tisztességből, kötelességből. Így az utolsó tesztelő olvasóhívatok kölem kedves olvasók! A Konzal hasábjain, ezért a melankoliába hajló hangulat.

Az első cikk, amit megírtam RPG volt (ígaz, amelyik meg is jelent), egy feltehető horrorpiktóról szólt, melynek már a címére sem emlékszem). Így stíluszt, hogy az utolsó is az legyen, s mi más, mint egy Square Enix anyag. Eljuthatunk a SNES-ől az X360-ig. Hosszú, de örömeit utazás volt. Bár ez a mostani jötték sok elge-

dellenségre ad okot. Az **Infinite Undiscovery**-ről van szó, melynek jellemzése kapcsán a „tisztességes iparosmunka” jut az eszembe. Tölon még emlékeztek: a szilikon az emberbe plántálják, a különbség a céhes és a iparos, nagyrészt munkafeltételek között. A céhesben szép egyedi darabok látnak napvilágot, melyek tartások és évtizedekre megmaradó értékek képviselnek. Ezzel szemben az iparosmunkák gyorsan készülnek, élvezeti és esztétikai értékük alacsonyabb, és persze tartósságuk sok kívánnivalót hagy maguk után. Nagyon sajnálom, hogy a Square és az Enix, Japán egykoron két legjobb céhes műhelye, mára teljesen átalakult, és töltőszalagon adják ki játékaikat. Ezek a mai programjaik bár még mindig nem kifejezetten rosszak, meg sem közelíti a néhány évvel ezelőtti színvonalat. Az IU egy tipikus példája ennek. Egy közepes és szörke anyag, mely azonban mégis nextgen JRP-gémeznybe kerül. Ez jól mutatja a színvonal esését...

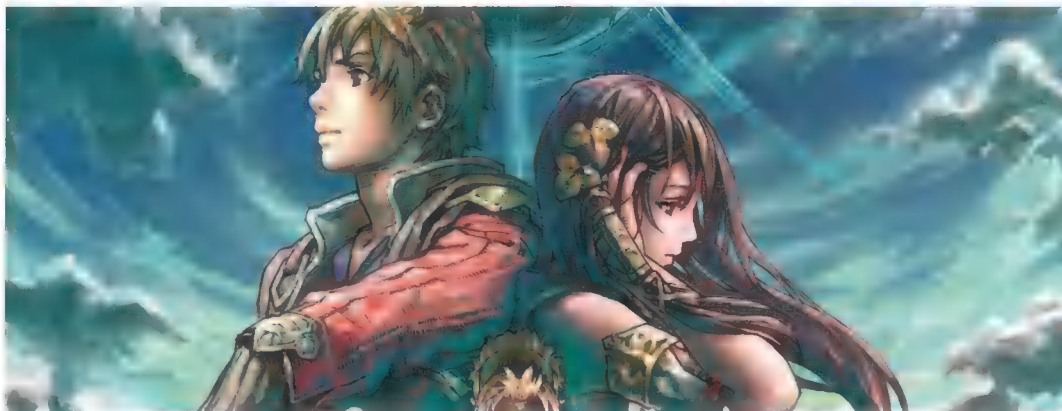
Persze a megjelenést megelőző szökeas hype-forgatag megszédítette a játékosok fejét, jöttek a szép szavak soha nem látott átlételek, ígért evolúcióról, meg az X360 erejének megmutatásáról. Ha ezeken a tizedek megvalósult volna, már örökműként halhatnánk, de nem így történt. Az idő és pénz szorításában ma már a magamfajta klasszikus JRP-gé kedvelő embernek nem készítenek játékok. Egyszer érdemes lenne megírni a JRP-gé évtizedes törté-

netét a kezdetektől napjainkig, és eredmény egy hanyatlástörténet lenne. A stratégia és kímétség helyett átvette a fészekesztett akció, a jól felépített világokat és érdekes, karakteres szereplőket az üresség és jellemtelenség. Lehet elszálltunk felettem a évek, vagy én nem is tudom, de ezeket a mai, főleg akció-JRP-gét nem tudja bevenni a gyomrom. Nekem szeretnék érdekes karakterek kellenek, meg igenis klasszikus harcmodor, amikor felállnak a harcossáim és körösköré megfontolva csapok oda az ellennek! Nem realis? Hát nem! De a meg kell, hogy legyen!

Egy példát mondom az IU kapcsán, rögtön megértitek, mire gondolok. Kiborított, hogy mikor a menübe akartam belépni gyógyítás céljából, a harcok nem álltak le. Ott kerestgéltem a menüben, miközben azt néztem, hogy egy kígyó halála mar. Ez engem idegelt, pedig tisztában vagyok vele, hogy a valóságban a fog megállni a szörny és várja meg, amíg én a menüben kutakodok. De egy JRP-gé, mely pont a fontábióra épít, és azt kell, hogy simuláljon, kell a realitásokat keresnünk? A kérdés nem költői, a válasz: nem! A végeredmény egy olyan fajta harcok kaszabodás, ami nagyon is értelmen. Pedig szemmel láthatóan ez kell a nézőnek, mert egyre több helyről halljuk, hogy a játékosok azt igénylik. Lát-szik a IU-n is, hogy sokat agyalgott rajta a készítők – bizonyára, akiknek bejön az ilyesfajta harc, annak nagyon fog tetszeni. Én nem







torozom közéjük. Számomra végletlenül unalmas labirintusokat bejárni, és újratermelődő szörnyeket kaszabolni, értelmetlenül és végletlenül. Tudom, mások a véletlenszerű körönléni harcokat nem bírták, de én konzervatív vagyok ebben a kérdésben. Igaz ugyan, hogy harc közben nem vagyok egyedül, de az AI állól irányított társak engem mindig is az ötlethalomnak kargjai, mert a gép teljesen következtelenül, logikátlanul kezeli őket, szó szerint halálba taszítva a főhőst. A másik véglet – amit ennél a játéknál is megfigyeltem többször –, hogy épp túl jól harcolnak, ezzel könnyűvé teszik a programot. Mindez a folyamatos harc hátányja, melynek a segítségével csak egy karaktert tudunk kényelmesen kezelni, pedig akár négyen is lehetünk a csataterén. Meg kéne érteni a cégeknek, hogy ha MMORPG-zni akarsz, akkor nem offline játékok tesznek be a gépbe. A régi rendszerben akár három-négy karaktert is vezérelhettünk, úgy érezhettük, a kezünkben az irányítás.

Nem az akcióségekkel van bajom, mert jól tudom persze, hogy a programot a tri-Ace készítette, mely cég a Star Oceannál, vagy a Valkyrie Profile-lal megmutatta, hogyan kell pergő és érdekes akció-RPG-t írni. Valahogy a tudás most elpárolgott és monoton vagydogalozós lett belőle. A problémákat a különböző gombokra helyezett parancsokkal gondolták kiküszöbölni a készítőik, de ezzel csak rontottak a dolgokon, mert nagyon bonyolultak lettek a kezelések. A kombók és a Command támadások mondjuk jóra sikerültek, de a többi nehéz megcsinálni. A hibákat nehezen tudja felvenni a játék többi része, ami szintén változó képet mutat. Számomra, hogy a Square Enix-szel a szatellit cégek színvonala is esett. Nem értem, miért nem lehet stratégiát kiakialítani a karterek mozgatógásánál, mint a SO-ban? Egyáltalán, a Star Ocean vagy a csodálatos Valkyrie Profile 2 óta a tri-Ace ellehetelt programozni? Natán felsőbb érdekek szietek a kiadást, és ezért nem kapunk egy kifort, jó játéka? Több jól ebbe az irányba mutat.

#### MARTIN BELI JÁRUL

Az semmihez képest egész jó a tri-Ace a korábbi szörnyek, akik tartalmát és komolyvárat tekintve viszont simán csak középszerű, az általánál alabb program. Ha nincs más gáncod, csak a X360, vedd meg, egyébként jó lesz a reménykedjünk abban, hogy jövőre az új csatateret japán szereplőjű játékokkal tudunk majd fel. Az új kiadásokért, a csatateret nagyon gyengék, sokszor csak a Square Enix CS csatateret meg mindegyik szörnyek.

Az IU sztorija az elején zavaros, később lesz egyre érdekebb, adni kell a játéknak néhány órát, míg beindulnak az események. Addig azonban sokat kell nyelni a lapos karakterek és az unalmas harcok miatt. A főhős egy Capell nevű srác, ki akora ellenére keveredik bele egy lázadó csapat akcióba. Azon túl, hogy az elején renkióval bántócska a sztori, még érdektelen is. Maga a történet egy olyan bolygón játszódik, melyet lancal erőszakkal a földhöz illesztettek. De hogy ki, miért, az már csak akkor, jó néhány óra múlva fog kiderülni, amikor lehet sokan le fogják tenni a nyagot. A sztori másik negatívuma, hogy a karakterek egyáltalán nem szerethetők. Sokszor infantilis, máskor antipathikus figurákkal hozza össze sors, vagy épp a legbülsőbb dicső kiakialított jelleme, inkább csak papirfigurák, amilyen diszek a karácsonyfán. Túlán most a mennyiség a minőség rovására ment, hisz túl sok – bár az relatív – karaktert ismerhetünk meg, és ennyirek nincs helye a történetben. Nem véletlen, hogy az RPG-k általában kevesebb karakterrel dolgoznak, és csak egy-két kivételre anyag tud ennél többet felvonulni úgy, hogy a figurák megmaradnak élének (lásd Suikoden 1-2-5). Nem is lenne itt baj, csak ugyanez a cég lerakott a sztorira egy VP2-t, ahol a karakter- és jellemábrázolás maga volt a lélek.

De nem csak a szereplők és a sztori mélységével van probléma, hanem hosszal is. Botány, hogy 20 óra alatt ki lehet pörgetni az anyagot – egyébként talán erre vezethető vissza, miért olyan unalmas hosszuk a labirintusok. Ezt szintén győzőlatozatos tartom, mindamellett, hogy jól látszik, kezd manapság trendé válni a JRPG-k között a csökkenő játékidő. Ma már a 40 óra is soknak számít, halott, néhány éve még ráhejes lett volna. Most már 25 óra lett a elvárás, szépen fejlődünk vissza a NES korokba...

A program látványos eleméhez tartozik az intro, amiről eszembe jut, hogy a játék vizuális minőségével sem voltam megelégedve, még HD-ben sem. Ezt a grafikai szintet már az előző generáció is tudta, elég csak megnézni a sokat emlegetett VP2-1 PS2-nl. A karakterek kidolgozottsága még nem lenne rossz, de azok szíjmozgása katasztrófa, és a környezet is sok-sok kívánnivalóval hogy maga után. Az animáció szintje a PS1-es időkkel ideje, csak akkor még elnézünk az ilyesmit, most már azonban olyan biko pedig, mint a 360 és megbecsülhetetlen. Az egyetlen biztos pont a játékokban Motai Sakuraba, aki a zenék tekintetében semmit kiváló munkát végzett. Ebből a területből egyáltalán nem lehet belátni. A muzsikák gyönyörűek, tisztán szólnak és érzelmek. Kár, hogy a szinkron már nem sikerült annyira jóra. Voltak kifejezetten idegesítő, infantilis teljesítmények.

A pozitívumok közül talán egy-két jó ötletet emelhetünk ki, de összességében én sokat bosszankodtam a játékkal. Egyszerűen nem látom benne mást, mint számtalan elszalasztott lehetőség kórházát. Felhívom a netre, ezért is dobáltam meg a viszonylag pozitív kritika róla, bár megjegyzem az RPG-s honlapok rendre kevesebb pontot adtak az anyagok, mint más „profil” portálok. Abban mondjuk igazuk van ezeknek, hogy ha „áltagjátékos” megközelítéssel viszonylunk a programhoz, akkor valóban nem olyan rossz a kép. Kaptunk egy nem túl nehéz, végzősáron érdekes játékok. Sajnos azonban ez a vén hardcore fanoknak csak egy könnyített kaland, olyan iparosok munkája – hogy visszatérjek az elején használt analógiára –, akik már lelettek valamit az asztalra, de mára csak rutinnal dolgoznak, nem lelkesedéstől.

Záróként mit is mondhatnánk? Ez és ennyi volt az a cikk, és az én munkám is itt a lapnál. És hogy mit hoz a jövő? Erre csak annyit mondhatok, mindez legyen meglepetés, de ha rajtam múlik, agézős biztosan találkoznunk még valahol...}

Veres Miké

## INFINITE UNDISCOVERY

SQUARE ENIX	INFINITE UNDISCOVERY
grafika:	közepes
játéthatóság:	jó
szereplők:	elmegy
zene / hang:	jó
hangulat:	közepes

1 játékos, 720p

✓ egész jó zenék  
X szöveg, mondan, rövid

6.5 pont

# BATTLE MARCH



Az már elég szeme  
 March stílusú ellenre  
 vagy epikézzéstől. A csó  
 még a  
 és  
 városom, falvak  
 és  
 sima  
 me  
 zai csóla. A sikeres  
 megnyerése  
 szerzünk, mint  
 az  
 a  
 és  
 így  
 összeállítás! Nem  
 különböző  
 és a  
 is  
 mint a kitarítás  
 a  
 szók  
 szerep  
 Szókmólam  
 az  
 aminek  
 az  
 is hasznát  
 vizion  
 gyorsan, és  
 föl sok  
 am e sok-sok kis  
 nem  
 niükkel, 1/8  
 ezért  
 és  
 min  
 Minden  
 az  
 ahol  
 időnk  
 van az elkészítés  
 különböző  
 pl. 1:  
 zelharcú  
 4:  
 és meg ne  
 is  
 további  
 az  
 is persze az  
 az  
 az  
 azért  
 és  
 a  
 valunk ki val  
 egy  
 és  
 A  
 molar  
 a  
 a  
 2  
 ti  
 Battle  
 sem  
 és a kezdő  
 k  
 zoomolás  
 lesni a  
 dalat  
 is jól he  
 ad  
 40  
 60 Hét  
 az  
 mennyire jól  
 itt többek  
 a sok-sok

[illegible]

## WARHAMMER: BATTLE MARCH

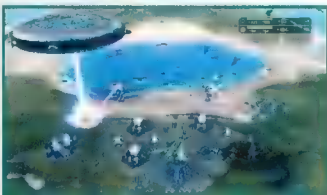
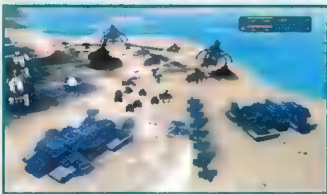
grafika:	elmeg
játszhatóság:	jó
szavetosság:	jó
zene / hang:	közep
hangulat:	jó

1 játékos [2-4 xbox live], dd 5.1, 16:9  
480p/720p/1080i, 4 mb mentés

- ✓ tartalmas és összetett, hangulatos csaták, hadsereg fejlesztése, sd-ben is jól játszható

**6 pont**





**K**ellemes meglepetés volt számomra az a havi két új RTS 360-ra, mivel konzolokon egyelőre még nem túl gyakori a stílus, ám ez láthatóan végre változni látszik. A **Supreme Commander** esetében ráadásul a tavalyi év egyik legsikeresebb PC-s stratégiájának átiratát láthatjuk viszont 360-on, és első hallásra igen csak biztató, hogy többek között az eredeti fejlesztők vállalkoznak a konzolos verzió elkészítésére. A 2007-es sikercím optimális PC gépiénye ugyan viszonylag magas, ám a hivatalos minimális kritérium sem tűnik vézesnek, némi butifussal simán bírnia kéne a Microsoft platformjának, az viszont sajnos intő jel, hogy sem a kiadó, sem a Gas Powered Games nem vettek még részt egyetlen 360-as game munkálataiban sem, a segédkező másik fejlesztőbrigádnak pedig ez az első projektje.

A látványos bevezető videó a távoli jövőbe, a negyedik évezred végére irányít bennünket, ahol a három frakció 1000 éves csillagközi háborújának végére feszülten csapunk bele. Az emberiség már régóta elhagyta szülőbolygóját, hogy új galaxisokat fedezzen fel, és bolygókat kolonizáljon. A hosszú békes időszak egy váratlan esemény zavarta meg. Dr. Gustav Brackman sikeresen kötötte össze az emberi agyat mesterséges intelligenciával, így megszülettek a kezdetben engedelmis, ám később a szabadságukért akár halálra vinni is kész szimbióták, a Cybran Nation. A United Earth Federation (UEF) azonban vissza akarta állítani a rendet a galaxisban, bármilyen áron. A végül nem elég háború sajnos egy békes földönkívüli faj kipróbálásahoz vezetett, az ő hitükkel követő telepek pedig egy vallásos csoporttól álltak össze, és az idegenek technológiáját felhasználva képzették a harmadik fajt, az Aeon Illuminate-eket. A galaxis bekéjtés átváltozott, hogy végző csopát mérnek a háború emberekre, és a velük harcoló szimbiótákra...

Három frakció három különböző céllal, és a legérdekesebb az egészen, hogy egyik sem nevezhető a klasszikus értelemben vett „gonosz” kampiónak. Háború az egyes feleknek a játékm-

nel számos ponton egyezik, az eddig megszokott RTS-beli alapkampányokhoz leginkább a bivalyosabb UEF hasonlít, főként náluk erőltetik kezdeteköl a szárazföldi (egyre brutálisabb) harci járműveket, de ugyancsak megtaláljuk a légi és vízi egységeket, az épületekhez hasonlóan a Dune 2 óta már sok más sci-fi RTS-ben láthatunk. A Cybran Nationban a megtaláljuk a legutolsó emberi technológiát, ám csak nekik vannak hatalomra valóra és pákólok emlékeztető harci robotjaik, akikhez hasonlóan a Universe at Warban is látom már. Az Aeon Illuminate is sok ponton hasonlít, ám ő különleges építményekkel és egyedi technológiákkal szeretne kilépni a sorból.

A Supreme Commander újítása, és hatalmas sikere leginkább az eddigi RTS-ekben ismeret határok kitolásában rejlik. Képzelteték el hatalmas 20x20 kilométeres területeket, szinte teljesen szabadon építhetünk, határolatlan természet, rengetegféle különböző (arméi), és egyszerre akár több 100, vagy 1000 egységgel harcolni.

Minden bázis jelképe a hatalmas ACU („páncélozott parancs egység”) meck képi, mellyel felépíthetjük épületeinket, vagy el is foglaltathatjuk az ellenséget, sőt végső esetben még harcra is képes. A gazdaság kimerül, és elegendő nyersanyag kimerül építmények speciális („moszár”) lefő helyeken való elhelyezésén, ezen kívül már csak elegendő energiamerővel kell építeni, és indíthatni is a határolatlan építkezés/termelés.

Jól hangzik, nem igaz? Kár, hogy most jön a fekete leves. Általában nem érdekel, hogy milyen egy konzolos átirat a PC-s verzióhoz képest, de ebben esetben a 360-as nívóhoz mérve is elég gyenge a teljesítmény. Nézegettem a játékról képeket, és lát konzolokon finoman szólva sehol sincsen háza képest. Egyszerűen puritán pályák, kidolgozott textúrákkal, talán a tenger néz ki még valahogy. Az egységek és az épületek közel PS2 színvonalúak, így talán még jobb is, hogy ez esetben lehet annyira beazonosítani. Az irányítás egyébként nem lenne rossz, a gombkiosztás is teljesen korrekt, hál a Warhammer: BA-nál hiánytalanul átlátható rendszer megoldásnak. A tutoriall... kell annyit szenvedni, mint a szomszédnál, elég egyszer nekifutni, hiszen minden küldetésben segí a parancsnokunk. A gyenge grafika túl azonban csúnya belsőassaloknak és okadozóknak is tanúja voltam, sőt állítólag hajlamos letyúgni is, update-nek pedig nyomát sem látni eddig. További probléma, hogy a kamera valószínűleg szaggatottan piszáz, mintha alacsony lenne a framerate, kicsit be is lehet szűkíteni, főleg, hogy minden kijelzőlénél módosított módon visszafordul alaphelyzetbe. Ahogy távolodok felső nézetbe, az egységek és az épületek ikonokkal kezdik jelölni, ám akkor már

át szinte átláthatatlan káoszba, mikor pl. kiválasztás számos tankot, és a határolatlanságukat egyenként jó nagy vasos karikákkal mutatják. Egyes betűk kissé nehezen olvashatóak HD-ban, így aki teheti (FULL HDTV+HDMI+360) most kivételesen erőltess a 360-on legjobbszór talál felesleges) 1080p-t,icipit segit. SD-ben szerencsére büszki nagyságúak a betűk, de ott meg már bűnronda a játék.

Rendkívül sajnálom, hogy ilyen pocskul sikerült a Supreme Commander 360-as átirat, pedig magukkal a küldetésekkel, a sztorival és a játékmennel semmi gond nem lenne, sőt ellenkezőleg. Így is ötjón valami az eredeti remek elgondolásából, hiszen itt is elég gyönyörűnek a pályák, és pl. minden további nélkül le tudom gyártani egyszerre akár 100+ tankot is, de a csúnyácska grafika illúzióbombola, a többi bug pedig nem csak a hangulat, de a játszhatóság rovására is megy. Persze meg lehet szokni a hibákat, és talán még érdemes is próbálkozni, de inkább csak a két C&C3, vagy akár a Universe at War kivételére után. A Halo Wars-nak és az End War-nak is lassan jönnie kéne már.

Krisztián  
rajkrizs@freemail.hu

## SUPREME COMMANDER

ASPIR / GAS POWERED GAMES / NILLIEN — MES

grafika:	elmegy
játszhatóság:	közepes
szerevettség:	jó
zene / hang:	jó
hangulat:	közepes

1 játékos, dő 5.1, 18-9, (2-4) xbox live (coop) is, 480p/720p/1080p/1080p, 4 mb mentés

✓ nemek elspórtolt, a kampánymódok, online multi, X button, bugos átirat

**5 pont**

### MARTIN BÉLÉKÖLI

„Néha az a kényes kérdés, hogy a stratégiai játékoknak mennyire kell a társasjátékokhoz hasonlítani. A Supreme Commander esetében a válasz egyértelmű: nem. A társasjátékokban a játékosok a saját erőforrásaikat kell kezelniük, míg a Supreme Commanderban a játékosok a saját erőforrásaikat kell kezelniük, és a saját erőforrásaikat kell kezelniük.”



Még mindig itt van előttem a régi emlékek... Megjelent az unokatestvérem japán szülőföldjére, Kenta Mari. Ez még nem is lenne annyira érdekes, inkább az, hogy mindig volt róla egy japán Super Famicom, transzformátor, néhány játék OST, és egy lucat game. (Mother 2, Parodius, Gansare Goemon, Final Fantasy game-ek, no és 2-3 Dragon Quest is). Ezeket mindenhol cipelle magával, nem tudott megjelenni nélküli. Lényeg: mi lényeg, hogy állandóan a DQ-ét prezentálta nekünk, és mesélte annak felsőbrendűségét a többi RPG-vel szemben – mi meg közben nevelve bölgőltünk. Nem küstől le a buta állóképeken játszódó útkészletek sokasága, a csúnya grafika – az FFVI volt nálunk a slóger. Magyarán, hogyan kell játszani, és tippeltek látót el minket, titkon reménykedvén az európai megjelenésében. Nem gondoltam volna, hogy majd 20 év elteltével igazat kell adnom neki, illetve, hogy majd csak ennyi idő múlásával tudom a játékok a kezem ügyébe venni.

Nálunk ugye a melegebbéjéket lezámítva csak a csodálatos PS2-es Dragon Quest VIII jelent meg. Nem kis sikert aratott, mind a kritikusok, mind a programot megvásárló játékosok körében. Szerezésre a Square Enix bőszen kezdte portálni portokját – mostani sikerplatformra, a DS-re, és talán hűla a kariból sikeres bemutakozásnak, immáron európai régióban is betemhetjük a sorozat hiányból adódó feleke lyukakat. Az első ilyen remake a **Chapters of The Chosen**, de hamarosan érkezik az V. és VI. epizód is, szintén erre a platformra! A game eredetileg NES/Famicom rendszeren jelent meg, immáron majd 20 éve, azaz 2011-ben a Dragon Quest VIII felhúrozott grafikai motorjával újra végigjátszhatta a japán közönség, egy remake remake formájában, a kis szűke Playstationon. Mostani tesztalanyunk az utóbbi verzió DS-es újrakidolgozása.

## CHAPTER 1: STORY

A játék történetvezetése szempontból érdekes. A sztori 5 különböző fejezetre van osztva (illetve van egy rövid prólógus és egy

MARTIN BILLYEVILLE

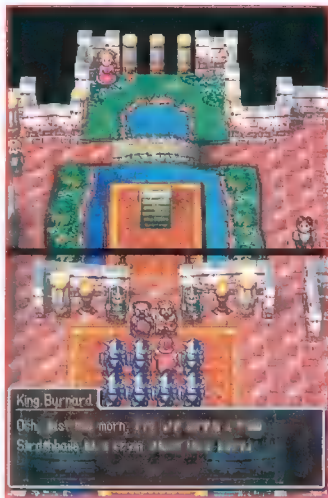
hogyan karmely az a 2006 szeptemberi történet – azaz, akik a régi (klasszikus) RPG-ket neveltek, szemmel láthatóan a generációk között. A game többi része viszont teljesen idegenül. Ittint az Underworld és a Blue Dragonos szöveg: talán a szerzők (játékosok) inkább hanyagolták, mint hogy ennyire lezárja a vége. Ennyi voltam a játékosom.

6. fejezet is, ami csak a PS1-es és DS-es verziók sajátja), azaz 5 különböző mesét izgulhatunk végig, aminek a szövegesen összeadnak egy bizonyos ponton. Minden részben teljesen más karaktereket ismerhetünk meg, ami felelőbb izgalmas – nem egy, hanem rögtön több létszereplőnk adott! Az első fejezetben Ragnar McRyan lovag kalandjával találkozunk. Rejtélyes módon elveszett gyermekek utáni keresés az ő fő feladata. A második epizódban Alena hercegnő erőpróbjájában veszünk részt. Csoporttal kutató az „átváltás kárpencéit”, amivel vissza tudja hozni édesapja elveszett hangját. (Érdekes, hogy ő akkor veszette el hangszólalt, amikor megállapodott, hogy melyik szörny fogja elpusztítani a világot). A harmadik részben Lokanaga fejezverbiójában dolgozó Törökő álmát teljesíthetjük be. Ő akar lenni a legnagyobb kereskedő a vidéken, ami családja boldogságának a kulcsa is egyben. Ehhez pár legendás fegyver megtalálása segíti. A negyedik mesében Maya és Meena, a két bájos ikertestvér bosszúját kísérhetjük nyomom. Édesapjuk, Mahabala azzal a képességgel bírt, hogy a tárgyakat arannyá bírta változtatni. Balczak megálta őt, mivel visszaváltotta azon kérését, hogy megazogdítja – abból oldódni utána kutatóknak. Az ötödik epizódban azután visszatérünk a prólógus megismert Hőskínkhöz (hívek továbbra is Hero-nak). Csendes falujában, családjával él békésen, míg Pasaro, a hatalmas szörny el nem pusztítja azt. Műtán Hőskín elvesztette faluját, izzik benne a bosszúvágy, és városról-városra jár. Természetesen kalandja során összefut a korábban megismert epizódokkal, attól célja beteljesítésén, illetve közösen a világ megmentésén mesterkednek.

## CHAPTER 2: GAMEPLAY, GRAPHICS, SOUND

A játékmennit mit sem változott az elmúlt 18 év alatt, azaz maradt a jól bevált, festett képek mellett játszódó, körökre osztott csatározás, ahol csak maga az ellenfél látszik. Nem csak ez maradt, hanem számos, a szériára jellemző momentum is. Ugye itt van a sorozat egyik védjegye, a szöveg, lehatárolásunk van tárgyakat lerakni rá, illetve a karaktereket cserélgetni (ami pozitívum, hogy azok a szereplők is fejlődnek, akik nem oldak), de például, egy úgynevezett gyorsmenet is csak itt kivételhez. A kasszínó is újra itt van, ahol számos minijátékot játszhatunk, mint Blackjackot vagy Félkörös rablót. Templom is változatlanul funkcionál: menteni tudunk itt, és az elhalálozott karaktereket is itt hívhatjuk vissza az éltől sorába.

A DS-es változat látványvilág szempontjából remekül állt a grafika színes és élénk. A városok, labirintusok megjelenítése 3 dimenziós, mindkét képernyőre kiterjed, és a felső résznek a kedvünk szerint forgatható. A karakterek azonban maradtak sprite alapúak, ami nem is baj, mert ez a fajta egyveleg egy igen hangulatos, old-school RPG hatást eredményez. A 2 képernyős megjelenítésen kívül a DS képességei csak a Chance Encounter módban lettek kiaknázva, ahol saját házhozon éreztethetjük össze a karaktereinket másokkal. Audió oldról kielégletes a sorozat továbbra is: Sigrano mester felbomló szövegi pomposz szövegeket ki a DS hangszórón át. A game egyáltalán tökéletes választás minden RPG rajongónak. A történet néhol unalmas és vontatott, de ne feledjük, hogy az egy NES-es játék újrakidolgozása. A sorozatra jellemző hangulat azonban végig ott van, szóval csatlakozni senki nem fog. Egyébként a DS-es változat nehézségei igazsággal lelt redukálva. Szinte soha nem foglalkozunk a szöveggel, kezdők is lehetnek vele egy próbát. Várom a folytatásokat is!



## DRAGON QUEST IV: CHAPTERS OF THE CHOSEN

DRAGON QUEST  
IV: CHAPTERS OF THE CHOSEN

grafika:	jó
játszhatóság:	jó
szavetosság:	kiváló
zene / hang:	kiváló
hangulat:	jó

1-2 játékos, wii

✓ végre az európai játékosok is megismerhetik ezt a remek mesét  
X kicsit kényes, kicsit drágaság, valamint  
■ mentés rendszer / lehetne barátságosabb

8 pont

Kenny



[illegible][illegible]

mos ötletes, a gép képességeit kihasználó minijáték keretén belül fejleszteni ezt a kis izét. A logikai feladatokon elért magas eredmények után igazán izmosná tornázhatjuk öklémét, sőt később wifi segítségével akár össze is ereszthetjük mások lénnyével is!

Hogy még a tartalmi résznél maradjunk, a játék fordítását ismét Tom Slattery végezte. Igaz a GBA változatát ed már egyszer megletté, tehát a szöveg minden téren sokkal felülmúlta, durvabb, és sokkal kifejezőbb lett. Ez a A. rész a kevésbé megszólalt RPG játékokat is elvároszolja, mert e sorozat legkényesebb, de valahol a legelvezetesebb darabja. A Final Fantasy IV DS-es újrarendelést csak ajánlani tudom mindenkinek! Várjuk a további felülmúlásokat! (Persze nem haragszunk meg, ha valami erősebb másira is kijön. :)

Kenny



Soha a budas életben nem lesz idom végigjárni a jelenlegi játekelhőzatal mellett, enél függetlenül megvettem, és észlőzva, bonfőjanul lettem: a palca, a gyűteménye. Magnyugodtam a más arányom – bátradd hárak Mission Completed.





**E**bele doktorhoz az a Center 2  
az Tokio bele  
vászlése Persze erre  
csak a gep, aztán a  
szlör minden b  
Ez a két Wii mellé  
akár arra lehetne ig  
a f ke biról  
az Ailus is

**PIPA**

Égy  
és nem  
azt, hogy  
miniszter  
zól.  
visszatérő  
nincs  
is  
ni  
szónt a  
lőket  
érdemes

az  
arvendetes a tény,  
nem  
nem  
ra ké  
mindezt  
agész  
vita,  
lőket  
rozsdás  
szó

am  
gy o  
csak

néhány  
eleg  
Raider soro  
Allus alsó körben  
zabo a  
bevezetésre  
küdetés mellett egy  
máris több  
a szelektálnak. Külön  
alatt / után /  
nem akar  
elátte  
Ez  
kezdekén  
már ob

A				a		terén is for
litt egy, vag	inkább több	pis a			Az	
	illo esteiből					
		a	GUILT			
dekes	litt					
	került a	a		do esetek közé		csont-
	vagy					reg
				veszteti és az első részhez		
	litt is			és szüvűció		
zárát kell	perdini	Az		adatok		
rel hozzák elő	a gútközlő			egy		
	titkelemek so	ly		a masszázss, a		
	az					
a				m mellől	egy	
is	a					
on				valto o	amiatt a	szö-

## MARTIN BELFORD

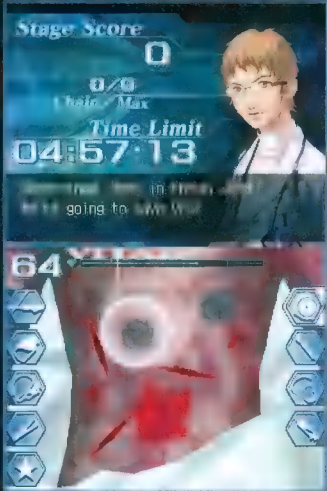
sókan szerintem ak-  
kor a sikeres Altus  
széri a játékosoknak  
az valahoz a mint  
a vízen ezén most  
gyult van tehát pár csodához  
zik k az és a víz  
al egyszerű és  
arcini naverkette



dől simán egy a fodrás kis  
pedig egy az egy a Strokes  
2. fejezet a változások a Trauma  
tekben a kioldással az övezető  
akárcsak a műtétek ami erős  
esele, szintén egy stílusos

## IKSZ

elvástán  
 igaz is, de  
 bosszantó  
 sztori pár  
 után az ívekenység  
 összes bekövetkező  
 ezert  
 terített  
 Velehet  
 direkt  
 vagy pár a vé  
 csak ne a  
 társadalomkritikus  
 ugyanígy  
 hogy a magy  
 egyes  
 végig kell  
 tekintni arra, Szinlen  
 asszisztenseink állat  
 are  
 illhatja az  
 alatt  
 nem  
 lenni, a se  
 elvérezni tanul a  
 később direkt  
 műnőszok azonban ne vegyük el a  
 a Trauma  
 mit ki 15  
 szárazkőszőlő az arra érdemeseknek



## TRAUMA CENTER: UNDER THE KNIFE 2

ATLAS  
NO: JELONLEQ BANCOS

grafika:	jó
játszhatóság:	kiváló
szavetosság:	jó
zene / hang:	jó
hangulat:	kiváló

1 játékos

✓ látványos fejlődés szinte minden téren  
X kliséhegy sztori







Mivel kitalálható, hogy az Air Traffic Chaos egy olyan játék, amelyben a játékosnak azonosítani kell a repülőket, és meg kell adni a célterületet, hogy mikor adja engedélyt az egyes manőverekre. Mi az a tiszta? Az a folyamat, amikor egy gép vagy a terminál felé megy, vagy attól távolodik a kufópályára. A te feladatod az, hogy megszervezd az események gördülékényét: ha jól csinálod, akkor szívet nélkül mozognak majd a gépek a reptéren. Ha rosszul, nagyon komoly pöccbe keveredhetsz: egyetlen nem megfelelő pillanatra kiadott parancs is azonnal véget vehet a karrierednek.

## JOEY, LÁTTÁL E MIRE ELŐZEL MERT?



## AIR TRAFFIC CHAOS

grafika: jó  
játékos: közepes  
szervezés: közepes  
zene / hang: elme  
hangulat: jó

1 játékos, vfi

✓ egyszerű, mégis összetett  
X nehéz, nem elég tartalmas

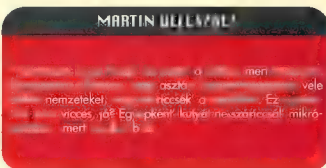
7.5 pont

Legirányító vagyok! – hirdeti az **Air Traffic Chaos** botrányos gyenge, mégis szerethető dobozképe, és mennyire igazoz van. Tényleg legirányító vagy, legalábbis az leszel, minimum egy játék erejéig. Ugyan 2001 után a repülés iránti érdeklődés erősen megerősödött és a legidősebb több csapást is elszenvedett – az Airbus például még mindig képtelen időre juttatni a saját megvalósítását tervei – de ez a játékot mit sem zavarja. A nagyon hangzatos és nagyon japán Boku wa Kakuu Kanseini (most már nagyon művelnek és kellőképpen hozzáértőnek tűnnek a maguk szaga szakértői stílusban) kerek füzé szórakoztatja a nagydéműtől a szigetország legnagyobb repterét digitális formában ábrázolva, a nagy kék eget hatalmas Boeingekkel és Jumbo jettelkel pallozva. De csak lapjában, a szegény nyugati játékos vagy kénytelen megtanulni idegen nyelven, vagy szórakozni, vagy vár, mondjuk az angol verzóra – most megérted.

## JOEY, VOLTÁL TE MÁR TISZTE BONTOSKODT?

Az Air Traffic Chaos műfaját tekintve stratégia: elég száraz bevezetés! Talán és nem véletlenül, az ATC a győztes dobozkép ellenére (amit nem lehet elemezni színi) egyáltalán nem gyerekek, hanem verbális homokgyöngyözött logisztika szimulátor, ahol a feladatod egy reptér irányítása, ezáltal nem a menedzser, hanem a legirányító szerepében. Vagyis emberekkel nem, gépekkel inkább inkább foglalkozni a torony biztos menedékében utat, csak és kizárólag rádiójelekre és a szabad szöveghez hozzáféréssel. Hogyan zajlik egy gép fel- vagy leszállásának levezényelése? Tulajdonképpen nagyon egyszerűen: leszállás esetén amint egy gép a reptér légterébe ér bejelentkezik, és 5000 láb magasságot tartva köröz addig, míg vagy ki nem fog az üzemanyaga, vagy neki nem megy egy másik gépnek, vagy míg végre engedélyt nem adsz neki, hogy leszálljon.

A kufópályát két irányból közelíthető meg, a sikeresen leszállt gép több terminálra is bedokkolhat – de melyik a helyes választás? Nos, az ATC lényegében pontosan ez, a döntéshozatal: melyik mikor szálljon le vagy fel, melyik oldalról paryljon rá az az utasok, és merre hajtja el az. Ha rosszul döntesz bármelyik, nem csak értékes időt és pontokat veszítesz, de a kufópályán azonnal a Game Over felirattal találod szembe magad. Játékot elvezetni nagyon gyorsan lehet, vagy nem éred el az adott munkakörhöz előírt kritériumot, vagy nem egyszerűséggel utaztatsz két gépet. Talán ez nem tűnik annyira veszélyesnek, pedig egyáltalán nem lesz könnyű dolgod: az ATC mellett egyetlen másodperc se lankadhat a figyelmed, a bevezető szakasz után bizony nagyon beüsdődnek a dolgok.





**M**ielőtt megkérnyom belekezednek, magyarázom kicsit a bizonyítványdrom. A **Scurge** ígért egyvann. Nem ment darab, 2 egy székbe. A GSA pont a legoson maritallal fel lehet érdegs. Egyébként az utolsó karon a legoson meg egy ilyen főmedvényvel a legoson a nagyérdemű? A válasz tulajdonképpen magában a kérdésben rejlik, jó a fridő kérték elemi erővel tényleg ok a régi, kellessem emlékek, ami ellen igazából nem is nagyon akarok tenni semmit. A nosztalgizálóknak éppen kopóra jött a cikk tárgya, ami két évvel ezelőt jött, látható és észlelhető, anélkül, hogy komolyabb nyomat hagyott volna magam után. Érthető egy, a világ nyolcadik csodájaként beharangozott gép megjelenése után már senki nem akar visszofelélt egy színtet, főleg, ha a produktumhoz nem jörsz semmi extra tartalom, másképp ebben is esleben pontonoz ez történt.

## AKKOR MEG MIÉRT FÁRASZTOD MAGAD, HAVER?

Mert ■ Scurge: Hivem nem csak hogy zseniális jötek, de egy esetben juttató eszembe régi kedvencemre - a zokait - jatekokat mikre kis takoskint ■ nyilamat csorgattam a régi KByte-okat la-pozgato. Ez már námiépke elorevitte, hogy ezúttal igazi, klasszikus játékmekert kapunk, amiben már az első szakaszokon lehet helyt halni és névny sárca nyílt sem, ami jelenlé a halad- adási irányt. A szüvenyesnek nem mondható történet során egy Jenosa Arma névű fejedelmis fogja irányítani, akinél találha- ny egy olyan küldetés, ami tiljöl fihez ahoz, hogy vissza le- senn utaltani. Labogó hói hősünk alkalmasnak kapszjátókat vé- zerele és is fogadja az összeget, kár meg nem tud, hogy mi- jelenléte később kértjeszeresüléstől kell majd végrehatni a cel- bogyat, mert egy rejtélyes energiaszár lezúzza a hoióját.

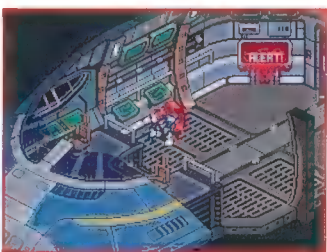
A kapuk kerekre irányítottak. Jelenlét a keresztül járó mozgás...  
 ...bírni a izometrikus nézelést (határokat). Alapvetően az a  
 ...a gömb a vörösről, az a pedig a legvégzetlenebb szöglet.  
 ...de nagyvilág minden fantáziát dobott fel: a felfedezőket a  
 ...sikerült megint barmok kreatív módon felhasználni, segítségével  
 ...bőrkötést kedvelőre a menüpontok között. Vagy, miszta (dona-  
 ...Ezeken... Ez egyaránt alakból, aztán meglegő módon való-  
 ...is igazán dogmák sikerült ésszerűsítve az Orbital Media  
 ...felfedezőket. Nézzük a receptet: Egy adag Zeldo, his Secret  
 ...vala (fotóalbumok: örök Irvini Alor game), csipetnyi Alor, a hoz-  
 ...vagy való futsztikus kutyák, egészséges adag Megomom! a  
 ...Az eredményt kapni kávéval olyan magabiztossággal és  
 ...tűgyeséggel használja fel a kölcsönös elemeket, hogy az avatlat  
 ...szemmel nézve az egyik nagyvonalú eredményeként. A  
 ...ezek egyik nagy, a másik gazdálkodó világ... környezet  
 ...mégseztől... és a világ... Jelenlét nagyon high-tech vedőköz-  
 ...és az korlatot ideig bírni viszárszori. A képménye tetején  
 ...egy szövegről, melynek... de, folyamatos emelkedés  
 ...felfedezői szövegeket és amelyben... 100%-a a HP pont-  
 ...iaink nagy hiteltelenség kezdenek megváltozni. Ez elképze-  
 ...

[illegible]

## HIBA A RENDSZERBEN

A szakasz szerinti negatív szűrés azt is, mi marad, mely ítélet az izometrikus nézetből adódó, nem tudom hova lávok / ... most akkor jó feltételező? problémákban fókusz. Valószínűleg legjobban azt az egységet könnyen jellemezi, hogy a csúcs tényleg semleges nem különbözik a GBA-s eredetű, mondjuk nekem szívesen egy a grafikai stílus, de a léte ismerenem, hogy a játék nagyjából azonos a GBA-sal, de a játék stílusát, a játék stílusát az az első képernyőre, az vizuál jellemezhető megközelítéssel a téjakkasztódó a laborintenzus komplexumokhoz, így megdermedem egy külön vitát. A Scurge: Hiv egy hét két kélemek képet mutat, már bár észlelték vizsgáló eorok közepesen kímél, minden- nél együtt = hangulat és a játékelmélyen van olyan frenetikus, hogy (nalam) simán megérne még 8,5-9 pontot is, az arány a békesség követési képernyő 8-ra. Visszértek által érdemes kipróbálni, mert az a játék, az a játék az a világ, akkor valószínűleg a óráról sem, fog.

αρχή



## SCURGE: HIVE

ORBITAL MEDIA / SOUTH PEAK INTERACTIVE  
MÁS VERZSÓ: GBA

grafika:	közepes
játszhatóság:	jó
szavatosság:	kiváló
zene / hang:	közepes
hangulat:	kiváló

1 játékos

- ✓ old school stílus és tartalom...  
X gbs szírvonalon,  
apróbb irányítási nehézségekkel

**8 pont**

## MARTIN BELESZÓL!

Árta gondolatok, most inkábbval modern és transz videójáték- szövege lesznek, hirtelen hat az internet, elavosak a re- visitív erők a tételek, azokat behazudok valami min- érté, is igazolom, való val- , mert hát vannak olyan vide- játék- szövegek, akik két személtől alapján is tudnak se- terülni, akár. Azán rájöttem, hogy a sok hozzáadott meg- nézés az erőt, ami már így sere kék: nyaraló, félhívó, ó- ra bűbájosan után bűbájos nagyságú muszka- gyólyó szót- tam- lalokszámi belé. A barátnőm azt mondja, ahogy a- vos közben szövegem, azaz halál lehele szövege.





SZKEPTICIZMUS

A Rare kicsi szíve a kiróppenés után visszahúz a fészekbe – a N64-es Diddy Kong Racing készítőzslós portja után egy nagyobb fán termelt gyümölcsöt próbál a kis belsőiségbe túsúkolni, újra a Nintendo tételen adagolva a szálakat. Az 1:1 arányban kevert átiratok gyólatzós mivoltának ismeretében nem csodásan lecsóna behányásra is okot adhatna, ha nem tudnánk, hogy emberek profik, valamint „csupán” egy- valami kell elhallgatniuk; azt az izkombinációt, amivel az erede- ti anyag a nagytérme vendégében is ajúlós közelebe sorol- ta a játékokat. Csak most kis adagban, de nem kevésbé izlése- sen kell kijelölni.

Mi a fő maliciózus, az ösztönöz erő ebben a játékokban? Érde- kes kérdés – saját élményeim alapján azt mondanám, hogy az emberek nem is igazán szeretik, hanem egyszerűen csak játsszák a Viva Pinátát. És ennek a fő mozgatórugója ■ kíváncsi- ság.

Mi lesz, ha megkapom a Taffy-t? Mi-lyen színű lesz? És ha már megkaptam, vajon milyen új állatot vonz majd be a ker- tenbe? És ■ hogy fog kinézni? És mire lesz jó? És azután? Mi történt azután? – nem, az önmagában kevés. Minden ós- ka könyv és film kiindulópontja, ami létjogosultságot ad egy kincs Szívet 2-nek is. Kétlű penge, ■ lékösztűrés magas ri- zikófaktorával.

SZIMPÁTIA

Pár perc játék után azon veszed észre magod, hogy zombi fej- tel tapodsz a kijelzőre, és szolidan csúszog ■ nyílad az aló- screenre. Közben könnyes szemmel, szíjogva figyeled, amint a kis gilisztád pipistog ■ tojásból, hogy először napvilágot lásson. (Intenzív testnedv-indikátor, igen.) Tanítja leszed, hogy a kis gilisztá felhőve pad pázrásba fog (fajtajelenti kurzorom, hogy ■ pináták osztályt és rendtől függetlenül himnös állatok), majd annak is, amint egy ronda madár később megvasorászik gilisztá- ból, amiből mi hasznát húzzunk. Meghízlatjuk a malacot, hogy karácsonykor almdt dugjunk a szájába. Közben ■ szíved szá- kod, és a lapátját vared ■ rakodni madarak...

Ismerős sztori? Hagyne volna az, találatoknál már vele – csak most megleb is vóghatod. A lényeg itt az zveban, igaz, helyen- ként kivonatol formába tőmörül az (amúgy kötelező) olvas- mány. A magyar szinkronlót hasány kezicsókóvalmal bú- cúzhatunk, hogy a minijátékok a a vágóasztalra kerültek. Hogy az veszteségek számít-e egy olyan konzolon, ahol ebből a stílusból amúgy is túlkindulat mutatkozik (és így izadá- ságzozgobban fordulné a kert egyébként friss illatát), azt minden- ki döntse el maga – nekem ■ földúrás, a lelkes menedzselés,

MARTIN BELESZÓL!

Milyen kúria ember- rájáratóság a színe: mindenki az ott- lapozó gyermeki gonoszság. Hibba mondja a játék- tanítónie- je, hogy nem szabad a kitalálótól kaptatni (vann, azist- legyünk ószimiek, és is arcon fogsz pattintani egy- két kis óstá- lán, párat, nem? Az MGS4-ben is kúpirobátod, ugye, milyen hangot ad a finger-malacka, amikor megkínálod? ■ kom- mandos játékok is hibba költö a keréad, hogy megcsúsz- tni szel- hászát? Tudom, hogy megrend- tartomkék „kacsi”



a remek minőségű bevágot FNV-k és a bábószínház-szokévé- nyek vidám korzósza közben nem volt hiányérzetem. Talán csak ■ kontroll kapcsán... ■ scrollozás sebessége hogy némi kí- vánvinnál maga után, ahogy ■ játék előrehaladtával egyre nagyobb területen próbáljuk meg nyomom követni rajcsúrozó állatövadónkat.

A szájhíztűzará okot adó apróság ellenére ■ handheld átirat- nak nincs szégyellnivalója – ha szigorúan csak technikai aspe- ktusból banoalgotod, akkor is elégedetten bálogathatsz. A szín- pompás és oporlékos renderelt háttérnek, a zabolnivaló, azon- nal felismerhető állatok részletes kidolgozása, az altagosnál jobban teljesítő hangszekció és ■ normális tömörítési és képal- kósi mutatókkal bíró videó codec már önmagában listaeleni érdemel, és akkor ■ játékrandzszerőt még nem is szótlan. Mert az ember a jót természetesen veszi, és kussban árul, hogy vi- dában tegetet minden komponens, ami az X360-as verziót is nagyobb, élvezetesebb tette. A szomszédoló köcsög pinátok még mindig őtunnyognak néha megmérgezni ■ kis kedvenceidet, te pedig még mindig őringjéve vered szét a poljútakat szívpálától. A kertmenedzser-ballok ugyancsak meglátathatók – a bádo- gamber komúvés és a szívalobóbb droid mellől már csak Tóbi- híányzik, meg a gonosz kelteti boszorkány.

Látogatható helyszíneinket má szíjpeppen és tündérn is barangol- hatunk, ahol új elemként a hó és a homok kúnik fel, ami a szélsőséges éghajlati környezetben beszerezhető pinátok felne- véséhez kell. Kidagásként talán még az merülhet fel, hogy az en-

gine magas fordulatszámú porgetése érdekében ■ kertben fel- halmazott tárgyak és állatok száma még mindig limitált – hál’is- temnek, ez ■ játékegyensúlyját nem bilentli ki ■ szírad pozíciójából.

SZERLEM

A megkívint, hogy mennyiségű egyáltalán, a néha üvöltést előidéző szívatások, az elhullott apróságok miatt érzett szíváj- dalom és ■ minimális mennyiségű gameplay-mólr mind ■ „elviselhető, székes rossz” fiókba hajtható – a Rare sajátos Muppet Show-remixe még mindig képes szívét melengelti (és orvul megacsalolni az alvásra szánt órákat). És ez így van rend- ben – nem lehet másékné bánni egy játékkal, ami valójában a szuperkütségű dal hu, real-time stratégiai elemekkel, klasszikus „life simulation” modellbe mártogatóva.

Tyler  
hc.one@freemail.hu



VIVA PINATA: POCKET PARADISE

TÍD / RARE JELENLEG NINC	
grafika:	kiváló
játszhatóság:	közepes
szívatosság:	jó
hang:	jó
hangulat:	kiváló

1-2 játékos, wifi

✓ állekért a poggyészszóban X küzdelem a létért

8 pont



## CSEVEGŐ 2008 OKTÓBER - CSÓK, PUSZI, SZEGASZTÓ!

Olyan régen volt, és annyi minden történt azóta, hogy kajak keverem a évszámokat meg a személyeket...

1981-ben vagyok azt hiszem, 10 évesen, amikor apámmal bemegyünk a műszaki bizományaiba a Filmmúzeumnál, és veszünk egy Atari 2600-ast - aranyárban. A tévénk ColorStar, a rákötött Atari képét fekete-fehérben adja. Apám ordít, hogy átkértem, én guvado szemekkel tapadok a képernyőre, izxaddó kézzel markolom a 10 centis karcskát, és nyomkodom az egy szem piros gombot, miközben megpróbálom feljutni a rámpákra, hogy kiszabadítsam a siklótozó királylányt, és elkerüljem a guruló hordókat...

1984 eleje, osztálytársamék lakása, születésnap szúr. A faterja hajóskapitány, a sarokban egy Junosty tévé és egy Commodore 64. Ösörbbanás a fejembem. Valami arab kisheregek játék, meg egy másik, az aztékok között dárdautágrálás, aztán menekülés egy égerrel a maszka elől. Hazamegyek, és elmondom a szülemnek, hogy engem most már semmi sem érdekel a világban, csak a számítógépes játék. Megjérik, ha jól tanulok, kapok egy gépet...

1986. Füstös játékermeket látok 10 forintos érmével működő gépekkel, Scramble, Amidar, Phoenix... 1988, El Paso, Texas. Nyaralásom második napján beleszöröm minden szepbénzem egy Contra játékautomatába.

1989, Csokanál Művelődési Ház. Az angol Zzap magazin aktuális számát lapozgatom. Folyik a nyálam. Kéne csinálni valami hasonlót. Játékokat kéne tesztelni!

1990, június: az álom beteljesül, megjelenik az 576 Kbyte magazin, ahol számítógépes játékok tesztelőjeként lehetek jelen.

Kilencvenes évek eleje, Bécs külvárosa, videójáték szükeztet: kb. egy óra várjás után megveszem az első Sega Megadrive-om, egy PC Engine helyett. Új időszámítás kezdődik a életemben: bezsippant a konzoljátékok világába.

1997. december: megszűnik kis hazánk egyetlen, és mint olyan legjobb konzoloknál foglalkozó magazinja, az 576 Konzol.

2000. október: 576 Konzol, Game Over.

Tudom, hogy szavakat vártok tőlem. Egy szép, fejlethetetlen búcsút. De a most kimarad. Nem fogok még elkészünni. Nem taltam még végig a játékok - a még pár pályá előttem. Ha akarod, még találkoznék.

Inkább csak köszönetet mondok. Első körben azoknak, akik szerették és akár csak egyszer is megvették a 576 Konzolt. Igen, nekéd. Közös körben támogatást, minden jelenlegi és múltbeli 576-os tesztelő és cikkíró nevében is. Második körben szeretném megköszönni mindenkinek, akivel a 11 év alatt együtt dolgoztam, hogy munkájával hozzájárult a magazin megjelenéséhez. Harmadik körben pedig azoknak mondanék köszönetet, akik bármikor-báhol fíkázták az újságot. Ha titokban olvastátok azért, ha meg a lap ismerete nélkül nyomtátok a fímet, akkor az ingyen reklámért.

Most következtek ti. Benne vagytok a utolsó Csevegőben. Martin "kacsint"

Íme a Csevegőbe írt első és egyben utolsó levelem. A legjobban azt sajnálom, hogy a Konzolt csak 2004 óta ismerem, és 1998 óta. Közösöm, hogy itt lehettem, köszönöm a támogatást, örülök, hogy megismerkedtem veled és a kollégákkal, különben az online közösséggel, a jövőről pedig csak annyit: közösen vízen át! Petúnia

Sok szerencsét a továbbiakra, Martin! Véget ért az életem egy korszaka, de egyúttal kezdődik egy másik, és amit megszerzett eddig tudásom, tapasztalatomban, tekintélyben, el nem veheték tőled. Az viszont csakis rajtad múlik, hogy a Martin 2.0-ban ma az első két pályán ellövőd-e a municiót, vagy okosan gazdálkodva a tényleggel, használva néha a késedet is, végigjátssz a játékokat. One Coin menetre ne számíts, de lehet, hogy ez még csak a kezdet volt egy fellélelő pályán! A bosszharokban nem feltételek, de az achievementek a hanyagold, többet gyűjts, mint eddig, mert ilyen a világ manapság, mester! Szegasz, és kösz a bizalom! Szati

Sziasztok! Gondolom a jelen körülmények miatt mindenki vagy búcsúzik, vagy háborog, vagy siránkozik. Én csak szeretném megköszönni, hogy már túl a harmadik X-en (lelkor) is elértétek nálom az elmúlt 11 év alatt, hogy ne csak az olvasom el az újságban, ami érdekel, hanem MINDENT. Közösöm, mindenkinek sok sikert kívánok és persze reménykedem a folytatásban. bandage\_520

Szegasz Martin. Szomorú, de belenyugvó tekintettel nyújtom virtuális kezem és rázom meg azét az emberét, aki mögött egy csapnnyi lelkes rajongó és játékos áll. Bármikor számíthatok rád. Köszönjük Martin. Remélem látunk még. Csipt!

Hello 576 Team; igaz nemrég óta veszem a lapot (pont a 100. szám volt az első :), de olyan hihetetlenül hangzik, hogy megszűnik, vége a lapnak (mármost ebben a formában). Mind, egy ügy vártam az újságot, mint kisgyerek a karácsony! :), ezentúl meg úgy várom majd hogy...nem tudom még hogy, hogy fogom várni. :D Martin mikor távozol akár veled fog távozni az 576 esszencia. :D Üdv: Bolyhos

Összintén sajnálom, hogy így alakult és további sok sikert kívánok Neked. Ne feledd, mi MINDIG Veled leszünk! Köszönöm mindent! üdv: fawkes

Helló, avogy viszlát! Nem egyszer eszembe jutott, hogy meg szabadulok az 576 Konzol-gyűjteményemről (amiben egyébként hiánytalanul fellelhet az összes szám), de nem azért, mert bórmi problémám volt a lappal magával, egyszerűen csak tú megterhelő feladatnak bizonyult rendszerben tartani őket. Most valami retetesen boldog vagyok, hogy nem herdáltam el őket boldolud, mert úgy fest, ereklényvé válnak, egy leltírt kor méltó mementójává, aminek büszkén mondhatom, hogy a részese voltam. Anyira kíváncsiok, hogy viszlát és kösz a halokat, de gondolom túl sokan fognak ezzel a szőfordulattal élni, úgyhogy csak annyit mondanék... viszlát... és... kösz a halokat. Ceu

Pár napja rendezgettem a régi számokat, mondhatni nosztalgiaztam... azért nem semmi, amit ez a csapat és a Konzol el-ért, gratula mindenkinek! Ha minden igaz ez az utolsó szám ebben a formában, aztán hogy mit tud összehozni az új team, majd meglátjuk. Az első szám nálom mindent eldönt. Hát, akkor viszlát! (dise)

Ilyenkor illik köszönni? Mindegy, elég öntörvényű vagyok, hogy ne tegyem...

- 1, Három mondatban kifejezni mindazt, amit érzek, lehetetlen.
- 2, B@ss@meg...
- 3, Tehát címszavakban; köszönöm, sajnálom, sok sikert, és: én kitartok!

Ehh, és még későn is küldöm. Remélem legalább al lesz olvasva.

Azé a kúti ha mindkét címre elküldöm... móm

A Martin vezette 576 Konzoltól - és az azt megelőző, még a Kbyte oldalain megjelent konzolok cikkeitől - rengeteg inspirációt kaptam. Ha nincs a Mangol rovat, talán sosem leszed belőlem rajongó taláms; ha nincs a Ridge Racer Type 4 teszt, akkor sosem gondolkodtam az azion, hogy hobbitárási komolyabbban foglalkozzam a videójátékokkal. Egy álom vált valósárrá, amikor visszagondoltam nálam is - még ha oly keveset is - meg: a magazin is hozzáadhatott a magyar konzoljáték-történelmez. Köszönöm mindent! Antoru

Olyan értéket kaptam és kaptunk mindannyian, ami életünk, gyermekkorunk részévé vált. Nehéz azt a hálót kifejezni, amit Martin, az 576 Konzol iránt érzek. Beszlök a sorba és a többiekkel együtt, tiszta szívből: köszönöm. Lara 2.0

...rengeteg rajongtam a Bonanza Banzai zenekarért... felfelzoltokh...

Kovács Ákos sikere még ma is töretlen és továbbra is százezrek kedvence.

Azt kívánom Neked, hogy légy Te is Kovács Ákos, hisz „az örökös nem menekül őszig”. Tóth Zolt

Megszereztétek titeket. Úgy gondolom, ennél többet lenne értelme mondanom. Papa

(...A glimpse of hope and unity, And visions of one sweet union... :)

Köszönet az 576 Team-nek, hogy sikerült valamit megörözniem a gyerekkoromból, ebből az egyre rothadó „felhőt” világban. Hasonló sikereket a jövőben is nektek. ppista

Kedves 576 Kbyte és Konzol.

Köszönöm, hogy részese voltam a gyermekkoromnak és részben a felnőtté.

Köszönöm, hogy megannyi wc-n ülést tétlét izgalmasos.

Köszönöm, hogy voltál.

Masamune

Az utolsó lehetőséget szeretném megcsipni, azért vettem a billentyűzetet, hogy írjak a kedvedre lapomba. Elveték titeket a Bibliánál, de az idő minket fog igazolni. Viszlát, és kösz a halokat! Zdex

Üdv az 576 Team-nek és minden Olvasónak! Kezdetek óta vettem az újságot, így szomorúan olvasom, hogy novemberből megváltozik az újság. Hiányozni fog az 576 KONZOL! A KONZOL szerkesztőinek sok szerencsét kívánok a továbbiaknál! Üdvözlétek! Zweistein

Egyzer minden végét ér (sajnos nagy szerencsére az csak nézőpont kérdése).

Bizakodunk, hogy sikerüljenek a terveid.

Reméljük, hogy egyszer (még) találkozunk... Mindent köszönünk. Zsuzsi és Attila (Starla & Myron)



Helló Martin! Tisztelek azért, amit elértél ebben a szakmában, nagyon sok mindent köszönhet neked a magyar game-társadalom. Közszönm eddigi munkádat, és azt a több mint 10 évet, ami hónapról hónapra veled, veletek az 576 Konzallal állíthattuk meg egyszer-egyszer.

U.I.:Reméltem még találkozhatok írásaidkal, tesztjeiddel valóhal, valamely formában. **Old Snake**

Hello mindenki. A francia ez már mondatnak számít! Ha ez az utolsó Csevegő, csak annyit szeretnék mondani, hogy közszönm mindent, és hogy egy kicsit mi is részei lehettünk egy legendának. Mély tisztelettel: **xmen88**

Mélyen sajnálom, hogy „felülről” azt gondolták a Konzallról, mindez már avitól és halálosan unalmas. Tehát akkor most jöhet a lakossági szar!?! Viszlát, valahol máshol... : **Dezso**

Gyerekkoromban egy áruházban Németországban nagyon szerettem volna egy zenélőket, később kaptam egyet, de az nem ugyanaz volt, szomorú lettem.

Már nem vagyok gyerek, de most újra szomorú vagyok! Közszönm szépen mindent! **Johnny**

576 KONZOL  
Grafika: Kiváló  
Szavasság: Kiválóbb  
Hangulat: Legkövetkező  
+: Minden  
=: Minden megváltozik  
**Lucsy**

Köszönjük Martin és az egész csapat! Thank you Mr. Martin and the whole group! Arigato Martin-sama (nem nagyon tudok japánul) = **mark9106240**

Segasztok! (lejár, de a régi idők emlékére) Azért 10 évig, csak a kőcég Martin rakta össze az újságot. En imádóm a Konzoll, velem nőtt fel. Jó voltát Martin! Hey ha, lets go! **Richárd**

Az 576 Konzol szelleme bennünk, olvasókban él tovább, te pedig úgy vonulsz be a történelembe, mint a magyar konzol-társadalom úttörője. Közszönm munkádat, nagy voltál öreg! Ne csüggedj, a fanikmadárnak is meg kell döngölnie, hogy aztán halmozni felfedezéssel, szóval keep rock n' roll! Tisztelettel, **Paty József aka quaid**

1. köszönm a Metal Gear tesztet  
2. köszönm az új beszámolókat  
3. de a leghálásabb azért vagyok, mert 9 évig voltál mi olvasom, olyan formában, ahogy az kell és olyan hangnemből, amiólt úgy éreztem, személyesen nekem ís) szól. **Joi**

Hajnal négykor, egy édes kiscsajjal hazafelé sétálok, az 576 Konzol új zsembe. Azt hiszem, mindent elmondtam. Kösz. **tagor**

Na, benne vagyok az utolsó 576 Konzalban? **Kovács Lajos**

Kedves Martin és 576 Team! Ha esett, ha fűjt, az 576 Konzol, mint a megszallott játékos vagy betevője, mindig egy biztos pont volt az életemben. Közszönm munkádat a sok évről szárazkötő, a lapba fektetett kemény nekünk a Game Forever, nagyon fogok hiányozni! Sayonara, **Hattyár Péter (Moombes P.O.k.a. +1.)**

Most olvastam, hogy megszűnik a lap... kegyetlenül felzaklatott... bosszameg, képi nyelni nem tudok. Szavakkal le nem tudom írni, hogy számomra mit jelent a konzol, az összes lapot azt figyeli a szerkesztőmben, kívülről fájom szinte mindent, végigjárás a fél életemet, nap nem volt az eddigi 10 évben, amikor ne vettem volna a kezembe valamelyik számot, az életem részévé vált... most meg itt vagyok 23 évesen és egy korcs szerzőlusa mind hullottak könnyek... szánalmas. **MRenton**

Hali! Danyek vagyok (maga a puding :D) : én ezt gondoltam a Csevegő: 576. Itt sok a jó arc. És még több puding van! :D **Danyek**

Nem örülök, hogy átalakul az újság, bár az a 16 oldal talán (még) nem olyan sok. Bárki bármint mond, Martin meg a néhány régi tag nélkül sem pláne nem lesz ugyanolyan! : Novemberben meg teszek egy próbát az új újsággal, remélem nem csodálok nagyot. Üdvözléssel. **B.A.R.**

Martin a mi szemünkben te vagy a FÖNÖKI!  
A Megszallott Játékosoknak és Magozójának a Főnöké!  
Ézt sohasem senki e világon el nem veheti tőled!  
És az új lap sem lesz már az. Nélküled már csak egy lesz a többi magozás közül és nem a megszallott játékosoknál fog magozni sem, még ha maradtunk is páran a régiék közül. **Bogyi007**

Üdv 576 Team! Először is köszönm az évek kitartó munkáit! :) Hiányozni fog az újság, de remélem, hogyha az újság nem is, de a gamer közösség, ami kialakult az online részleg megmarad! Üdv minden 576 gamernek! **Roxas**

Csúcsos címlap, még több Bóg Peli, Martin vs Dead Space, FFVII CC poszter, benne vagyok a Csevegőben. Jóvát hanoztál ennek végre. Valamit NEM lehet pénzért megvenni, minden mára ott a Master Card. Maradtam tisztelettel: **Zoltán**

Az utolsó Csevibe:  
A konzol végigjárás a gyerekkorom, erre elhagy mindétt évtém kezdetén. Pocsék egy érzés. Közszönm mindénert Martin, stáb és fórumtársaim - sokat tettek hozzá az életemhez. **Karp Laci**

Köszönm a munkát, amit az eddigi Konzalokba fektettetek, és bízom benne, hogy az új lap szétrobbanni az a remek társaság, ami az elmúlt évek alatt kavicsládát öltött össze az 576 Online felületén. **Szavall**

A Konzallt eddig azért vettem, mert Magyarországon egyedül ebben voltak tisztelességen reprezentáló a Nintendo termékek, hát azt hiszem ennek vége... PC-s újságból van hozzában ennek, konzalból meg pedig csak ez az egy volt. Ha jön a DVD melléklet vagy PC játékokkal megpakolva, meg a két oldalas videókártya reklámok, akkor én megyek is eret végig. **Abelmisi**

Sajnálom, hogy így alakult. Sajnálom, hogy többet nem vehetem a kezembe ezt a nagyszerű újságot. Közszönm a szép emlékeket! 576 Konzall **pacman**

Fáj a szívem, hogy megszűnik az újság, meg a fórum, birtoklók titeket. Adios Kid! **Crying Fox**

Az újságot, a szerkesztőt, a designt le lehet cserélni. De a szívet, az elhivatottságot, a szenvedélyt sohasem. Martin, Vesz Miké, 576 Konzall... köszönm mindent és visszavárlak titeket. Üdvözléssel: **Urban István**

Szia Martin! Az én 3 mondatom az, amit a legtöbb játék megkérdez:  
GAME OVER CONTINUE?  
YES NO  
**Lehocz kálmán**

Nehéz ez három mondatban, hét évvel ezelőtt vettem egy újságot (a DC-em mellé) ami magával ragadt; és azt hittem ez az újság örökké létezni fog. Tévedtem. 576 Team kösz mindenkinek mindenért! **Greg**  
Ü: 2008 Nov 15. Greg: Hello egy 576 Konzall kérémtől! Újságot, az újság megszünt a ajánlathat... Greg: Kösz nem inkább újra olvasom ezt a fíz évtől!

Köszönm, hogy felnéhettem, konzalostul. Puszi Nektel! **Parapuff**

SEGAasztok! KÖZSZÖNM SZÉPEN AZ ELMŰLT ÉVEKET! ÖRÖK HÁLA ÉS TISZTELET: **Valastyan Balázs**

Szia Martin, kétszeresen szeretném megfogalmazni az átalakulással kapcsolatos véleményemet:  
Nekem 576 Konzalból első volt a százas, de aki döntött a felmondásról, nem volt... életemben.  
Üdvözléssel: **Chel McColish**

Nehéz lenne az leírom, most mit érzek. Közszönm azt, amit eddig kaptam tőletek (újság/fórum). Végül egy idézetből bucsúznék el, amit ajánlok mindenkinek a figyelmébe: „Ne sirj azért, mert valami végre ért, mosolyogj, hogy részese lehettél!” **udv: sz3\_vetogeto**

Köszönm, hogy az 576 Konzal mellett néhettem fel. Köszönm, hogy önöket választhattam. Közszönm a halakat. **KRX**

Annyi mindent írnék, de nincs hely. Azt hiszem az ez egy szó felér három kardmondatot: köszönm! **ZolLeR**

Egy életet kísértél végig és neveltél fel. Fontos része voltál az életemnek, remélem az is maradsz. Közszönm neked, hiányozni fogsz. **Griev**

Martin! Közszönm szépen! Mindent! Üdv: **Retek**

576. 3 karakter, nekem 15 év. Közszönm hogy olvasóként részese lehettem egy konzalnak. Ti voltok a legjobbab. **Wallace, Sánta Péter**

Martin! a devil may cry1 tesztet piszok szar volt. a többi ok. Szerintem jó arany. szerinted? hatalmas RESPEKT. **Sziedl Tamás**

Utólag az elmúlást, mert fáj. Az 576 konzol elműltik, megszűnik, és ez fáj. Hiányozni fog az újság, különösen Martin, nagyon remélem, hogy az új lapban is felüljön majd valahogy. Sok szerencsét az új kezdethez, nagyon szép volt ez a 10 év 11 hónap. **Rolmanus**

Az első Konzal, amit én vettem meg az a 100. szám volt... Kár, hogy annyira nem érdekelt a konzal téma előtte, így sok jóból ki maradtam. Hozzá szimpatikus lakosom, megélték és most szomoromkodni kicát. Hail to the king(s)! **akey (Akas) [striker]**

Ha megkérdezik tőlem, hogy mi a fő célom az életemben, mindig ugyanaz a válasz: a halálos ágyamon, miután összeeszttem az elmúlt éveket, őszintén annyit mondanék: „Nyertem.” Bár a te esetében, remélhetőleg ez a pillanat csak bő szó év múlva jön majd el, én azt mondom, összegezek a Konzallól töltött éveidet, az emberek reakcióit a távozásod hírére, aztán döntél el, hogy mi a válaszod. Szerintem nyertél. **Horsfuchs**

Ami a szívemen van... Baldog vagyok, mert együtt lehettek egy emberrel, aki nélkül az életem nem érne semmiféle! Szeretlek Vivim! Nem vagyok szomorú(annnyira), hogy vége lett az 576 Konzalnak, inkább örömmel tekintek vissza azokra a pillanatokra, amikor jótékultam egy-egy cikket... Jó volt! **Techdj**

Az utolsó lehetőség... szívem szakad meg, ha arra gondolok, hogy vége mindenknek.  
Vége annak, amin felnőttem... vége annak, amit sosem unom... bárcsak sose jött volna el ez a nap. Az 576 Konzal jelenetek nem a felidülést, ezek után most semmi nem fog jó kedvre deríteni. Oladatok tudtok írni... **VISZLÁT! Z-rad**

Ugyon nem a kezdete óta veszem a magazint, de ez alatt az 5 év alatt a szívemhez nőtt. Sok remek embert ismertem meg a közszönm és az 576 online kapcsán és ezt köszönm nektek! Sayonara 576 konzall **Gy Lapi**

Megszallott játékosok magazinja. **Desz.**

Az újság vele élte virágát, és vele hal meg, mint a jó hajó kapitány, vele süllyed el. Semmi se lesz az igazi már. Sokat adott hozzá, és mindet visz. **Virelis**

Tisztelem az olyan embereket akik letehet valamit az asztalra. Tisztelem azért, amit tett. Több ilyen ember kéne. Sok sikert! **Barna Péter**

Hello, 576 Konzall! Közszönm mindenkinek a munkáját, akinek valamilyen köze volt a Konzall megalkotásához. Olyan élményvel gazdagítottok, ami - minden lüktetés nélkül - az életem egy meghatározó része volt. Martin, csináld új újságod, egy vevőd már van. **big boss**

576 KONZOL FOREVER! **Steve Y**

Szia nyuszóka,  
lithon áll a láb, botrány van nagyon :)  
Apu és anyu válni akarnak... Én ezt nem fogom kibírni!  
Apu elmondta anyut minden rohadt kis kurvának, majdnem verekedtek is :)  
Én!től most olyan nagyon depis vagyok :)  
Anyira elszomorított :)  
Most filmekkel vigasztalodok, amiket innét toltok le :  
"képzeld ide egy varezlalod ajánló linkjét"  
Légy szives írj, holnap esetleg találkozhatnánk is, hogy egy fergetegeset szerelkezhessünk!  
Akar talán legálább egy kis időre, elfejthejtem, ezt az egész szarorságot :)  
De talán nem is rövid időre, ha jól bírod a kiképzést :PPPP  
Cuppppppppppppppppppppppppppppp : punciucsd :)

(Összéb, azt hiszem nem működik igazán jól az emailas spam-szűrőm... Martin)



## ZENE

### Kings of Leon antológia

Na, szóval itt most az eredeti terv szerint a Kid Carpet nevű srác gyerekhangszerekkel alkotott érdekes electro egyvelegének propagálása következne, de az nem lett volna elég ütős, így saját döntéssel az utolsó pillanatok feléig inkább bevezetnek azon előrelátó báránycákokat a királyok erdejébe, akik még nem ismerik az utóbbi évek egyik legkarizmatikusabb rockkötőt indie zenekarát, a Kings of Leont. A sztori a kétfézes évek elején kezdődött, amikor négy kiskisrtyó semmi közepén úgy döntött, hogy bandát alapít és megdönti a Hanson, egy zenekarról jutó testvérek számban elért eredményét. A kísérlet sikertű, a KOL-t alkotó Followill testók (Caleb, Nathan, Jared, Matthew) egy fővel meghaladták a kvótát, ám ünneplés helyett inkább ismerkedtek egy demó, meg ha már ott voltak egy teljes hosszán jót is, ami 2003-ban most is jelenet. A Youth and Young Manhood, a Strokes-féle neo new wave stílusúslas korláiba elindított valamint a saját mocsokban tapicskolo amerikai görögök könyvében, ami miatt a zenekar villámgyorsan kultuszszárra lett szert Európában, míg saját hazájukban továbbra is a visszavettség ismételensége homályban leledszettek. Pedig a cucc igazán egyedi hangzásúvilággal bír, a Followill zenéjében egyszerre átvészölődött az otthonukra (Tennessee) jellemző, fullid blues hangulat és a garage rock stílus. Ehhez még hozzájött Caleb fájdos, kutyavonyítós szerű orgánuma (ezt most kivételesen pozitív értelemben írtam), ami felleszi a képzeletbeli cseresznyét a képelelbeli tejiszínházba belelelele. Hogy ilyenkor lenni szokott, beindultak a dolgok, egyik kislemezük, a Mally's Chamber ideát kisebbajta slágerré vált (melynek hírnevét tovább öregbítette a dal Girls Alouddal közös MTV Music verziója) és Leonék szép lassan elég ismertek lettek ahhoz, hogy ne kelljen többé azon aggodniuk, hogy mivel keressék meg a gyorskajára való. Turné, turné, majd 2004 őszén kijött a második album, archide a börtön, belől dupla oldalon láthatók az együttes tagjai. A főző szellemképes, ahogy moga a zene is, gondlom nagy ismeret a nyomos a srácokra. Az ún. "difficult second album" szindróma itt is beütött és bár az Aha Shaka Heartbreak továbbá még a banda rajongóbizását és kritikailag se szerepel rosszul, nem tudok igazán újdonságot felmutatni a YAYM-hez képest, csak annak receptjét finomította tovább. Ennek következményeképpen a KOL lemezeit az abban az évben tomboló nagy gitárpunk invázió vezérlőit (Franz, Killers, Libertines), annak ellenére, hogy a lemez többszörösen meghaladta a rá fordított figyelmet. Először is a nemtomhányadiként kislemezre másolt King of the Rodeo a zenekar egyik legnagyobb dobása. Pont. Válaszok helye nincs. Fülbezsóss dalom, hasító riffek, tapicskolo refrén (egyik gyengém), gitárszó, popparann, de szép az élet. A Pistol of Fire debütál, de a kedves fajtkabó, a Milk során pedig Caleb hangját minősítség egy akusztikus gitár (meg néha halk dob) festi alá. A szám amíg nem kifejezetten jó, de a hangulata, az valami odabó "ósi" Ezt követően hároméves kussolás, találgatás és playtika után kijött a Because of the Times, az NME és az összes többi elismert újság elismert újságírója felrag az eufóriától, a banda legjobb lemezének titulálva a BOTT-ot. Anglia végébe keblere ölelte a négy testő, a CD első helyen debütált az album eladói listán és az On Call c. szingli is észrevétlenül beférkőzött az A kategóriás slágerek közé. A dischimuszkos felnőtebb, kifinomultabb hangzású szólnak, teljesen jogosan, ténny hozzá én, mint nem elismert újságíró. Hangzászilg az otthon felszedett, mocska stílus ment a levebe, ezzel párhuzamosan erősödött a dinamika és a kohézió, valamint a zenekar egy lépéssel közelebb került a Foo Fighters-hoz, amiről mindenkéi döntés el, hogy pozitív vagy negatív tulajdonság. Szerintem az előbbi. Nagy kázhely, de a korongról tényleg szinte minden számat szinglire lehetne másolni, azt ezúttal nem is azok a lemez igazi erőssége, amiket a kiadó kiemelt. A My Party például olyan, mintha a Gossip alapból is tempós Standing in the Way of Control című számát (aki még nem ismeri, nyomas [yutobúzió] csurig töltönek tesztoszteronnal, a McFearless-nek már a címe is késsz beszarós), a záró Arizona pedig simán a banda legjobb slágere, igazi öngyűlölt lengetés koncert favorit. Itt most tényleg minden klapog, úgyhogy ha valaki ismerkedni akar a bandával, nyugodtan kezdje itt, aztán ha tetszik, lehet menni a rágebbi cuccok után. Az igazságilag hozzászólások, hogy pár nappal ezelőt, szeptember végén kijött a KOL negyedik albuma, de mivel a cikk leadásának pillanatában a példányom éppen felutazt Magyarországra felé (a nem pornó célzati ltelítésekért pedig megvettem), ezért nem tudok érdemben nyilatkozni a minőségéről, a netes értékelések mindenesetre kicsit alacsonyabbak, mint legutóbb.

## FILM/DVD

### A függöny legördül / The Final Curtain/

Mófaj: Fekete dramedia

Rendező: Patrick Harkins

Szereplők: Peter O'Toole, Aidan Gillen, Adrian Lester, Julia Sawalha

DVD: angol 5.1 hang, magyar feliratos

Extrák: nagy búdós semmi

Normál esetben, a vállalkozóra való tekintettel itt most minden bizonnyal egy sírva nevetős, új rakedzséről és az emberekre vetett hitről szóló filmajánló következne, de mióta tavalyelőtt Karácsonyra a hagyományomnak megfelelően helyett drámát és bassz került feltalálásra, már úgyis elég távol sodródott ez a rovat a normalitástól. Így hát csak semmi érzésgömb, mielőtt lemeget a függöny itt egy maró humorú fekete komédia arról, ahogy önmaga... lemeget a függöny.

A tévés szarokoztatás műsorok kulisszái mögé kalauzoló alkotás egyik központi figurája J. J. Curtis, aki a húsz éve teljesen népszerűségről jutó „The Big Prize” című csatlóit éreket követve, vicces vetélkedő műsorvezetője. J.J. egy igazi, komikusan kulligás, szinte már csodálgató brit háztartásokban, a nézettség mutatói az utóbbi időben mégis egyre lejtmenetben vannak. Ennek legfőbb oka Dave Turner, aki ugyanazon a csatornán akar sikereket modernebb, veszélyesebb, látványosabb, show elemekkel megüzeltelt műsorával. A dolog pikantériája, hogy Dave-et J.J. vezet be anno a showbusiness-be, ő moga pedig egykori riválisának rejtélyes balesete miatt került rivaldafényre. Az egymást szenvedélyesen utáló páros egy amerikai tévés szerződés okán ugrik egyenes torkának, egyre durvább tréfákkal lehetetlenítve el a másikat helyzetét. A nézettséget vívott háborúhoz felhasználják a közéletet (az izléstelen) [pedofília] szóló playtyák terjesztése / gyónatkozásban elrejtett kamerát a halálosít terjednek, hiszen a cél érdekében minden megengedett. Mit utazhatunk minden sikerét egymást végleg kicsinálni, a végjátékban aztán előkerül néhány további érdekesség részlet a szereplők múltjáról, valamint egy nyilpuska és egy shotgun...

A film egyik legnagyobb erőssége, hogy a történet blikkfangos felépítése okán, egészen az utolsó képkockáig nem tudjuk eldönteni, hogy ki melyik is szimpatizáljunk a két s'ggyel közt. Első blikkre a vés szötyő tökéletesen folmentes, szimpatikus főhősnek tűnik, sajnáljuk is rendesen, egészen addig a pillanattal, amíg egy kukaledőlvé, hűdgyérel szét nem veri egy orvos fejét, csupán, mert nem képes elfogadni a testében növekvő rákos daganat híradását. Ezzel párhuzamosan Dave-ről is kiderül, hogy talán mégsem olyan szennyvaló, mint amekkorának tűnik, megvan neki is a saját tragikus története, amiben mellel J.J. nem kis szerepet játszik... Tehetség még, hogy a rendező (elemben nem hallottam róla) nem félt lemmeni az embereit lélek legmélyéig és simán bevallott egy olyan jelenetet, amiben J.J. kacagása nézi újra meg újra a rivális vetélkedő azon jelenetét, ahol az egyik játékos halálát árulja hízi. Az efféle húszakot tovább árnyaltjuk az egyébként is jól kioldott karakterek jellemét, a színszízi [játék pedig még erre is rátesz egy lapotkat. Peter O'Toole számára a Fügöny legördül igazi jutalomjáték, a való világról már régen elszáradt egyszerű rekonvenzes és visszataszító figura előtársa ugyan nem kerül sok energiájába, de néhány elejtett gesztus többet ér ezer szónak. Ezzel szemben Aidan Gillen pont annyira ripacs, amennyire általában a médiászemélyiségek, azaz nagyon. Filmünk esetében ez kivételesen most elnyrik szerepét, hiteles is a srác, mondjuk a mi Balzsamunk szerintem jobban tudja volna eljátszani a szert, de hát az angolok nem tudják mi a jó... Kettőjük között drókdíj Adrian Lester, akinek a sztoriban elvileg fontos szerepe van (vállalomáza kezdődik például a film), de az alakítása annyira seizeszübe, hogy könnyű megteleldeálni arról, hogy ő is játszik a filmben. Mind egy, legelőbb nem idegesítő. Ez is valami. Az igazán jó fekete komédiák érkén ritkaság szám barmnek, ezért nem is strópolom gombamagi ajánlással, akinek a sztori felkelti az érdeklődését, garantálom nem fog csalódni, csak aztán gúnyzások beszerzeni a DVD-t valóhonnán. Végül egy jobb kidőszítő rosszabb pillanatait idézve, [göjzön pár sor] személyeskedés. Először is kösz Martinnek, nektek és a fórumos kontingensnek, hogy még én végig voltalak az egymáséimre, ne hagyjátok magokatat továbbra sem befolyásolni, mertek szembenem az öröl és büzkén kimondani, hogy a Keresztalpa rosszabb, mint 2 évodnyi Barátok Közi (egyébként nem az). Legyen véleményetek, kritizáljatok, nézzétek jó filmeket és hallgassatok zenét, még egyszer kösz a figyelmet, talán még találkozzunk valahol, egy másik galaxisban. Eszge őt.





**Átalakul az 576 Konzol,  
hogy a Legenda újjáéledjen!**

# 576<sup>KByte</sup>

The cover art depicts a woman with short black hair, wearing a black tank top and blue jeans, in a dynamic pose as if fighting. She is facing a blue, armored robot with a helmet. The background is a bright blue sky with white clouds and red streaks, suggesting a high-speed or action environment. There are some small, dark, debris-like objects floating in the air.

**16 PLUSZ OLDALLAL – VÁLTOZATLAN ÁRON**

**KIBŐVÜLT TARTALOM, MEGÚJULT FORMA**

**MÉG TÖBB INFORMÁCIÓ MINDEN JÁTÉKRÓL,  
MINDEN PLATFORMRÓL**

**INTERJÚK A LEGNAGYOBB JÁTÉKOK KÉSZÍTŐIVEL**

**ÚJ ROVATOK, ÚJ FELÉPÍTÉS - A RÉGI CIKKÍRÓKKAL**

**MEGLEPETÉS AJÁNDÉKKAL**

**Novembertől az újságárusoknál!**

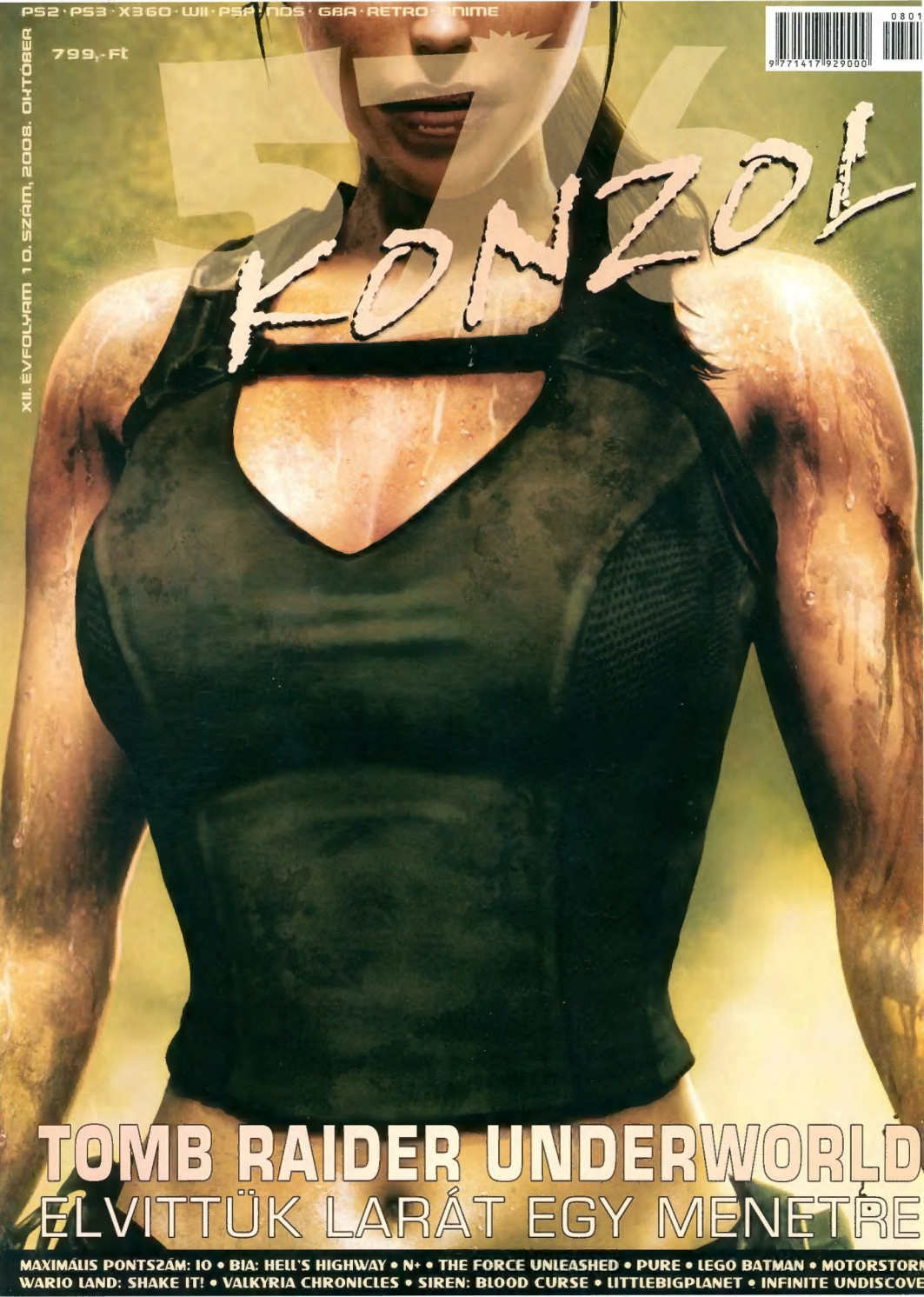
PS2 • PS3 • X360 • Wii • PSP • NDS • GBA • RETRO • ANIME

XII. ÉVFOLYAM 10. SZÁM, 2008. OKTOBER

799,- Ft



# KONZOL



## TOMB RAIDER UNDERWORLD ELVITTÜK LARÁT EGY MENETRE

MAXIMALIS PONTSZÁM: 10 • BIA: HELL'S HIGHWAY • N+ • THE FORCE UNLEASHED • PURE • LEGO BATMAN • MOTORSTORM  
WARIO LAND: SHAKE IT! • VALKYRIA CHRONICLES • SIREN: BLOOD CURSE • LITTLEBIGPLANET • INFINITE UNDISCOVERED